

январь 2011 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 11001

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

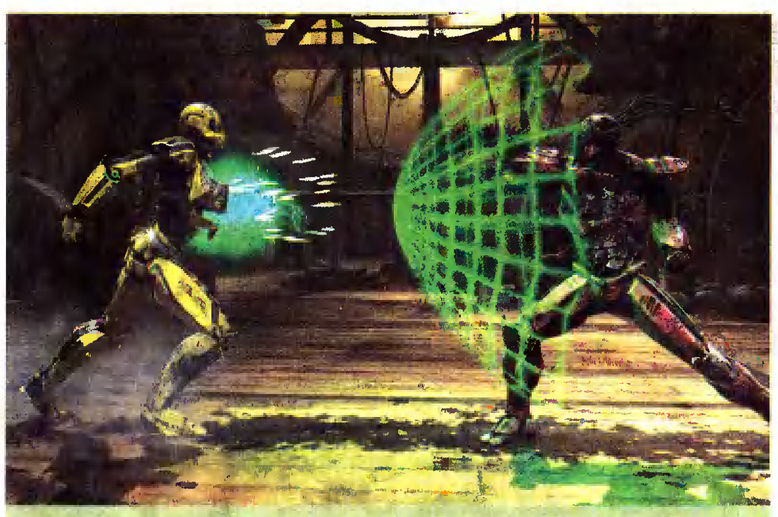


НОВОСТИ

Привет, читатель!

На этот раз долго ломать голову над текстом поздравления мне не пришлось — и, понимая, что часть аудитории может упрекнуть меня в почему-то сохранившемся юношеском максимализме, пожелаю тебе не здоровья, не счастья в личной жизни и даже не "того, чего ты сам себе желаешь" (думается, подобных слов на границе декабря и января ты уже успел наслушаться и начитаться), а в первую очередь свободы. Ведь, как многие из нас продолжают день за днем убеждаться, номинальная свобода далеко не всегда означает свободу реальную, а разница между ними — колоссальная. Считаю, что цивилизованного человека от серого обывателя, который, прибегну к избитому сопоставлению, не живет, а существует, отделяет в том числе необходимость чувствовать себя свободным и независимым, а не просто довольствоваться "чаркой и шкваркой" в девяти квадратных метрах своей кухни за зарешеченными — и не столь важно, в прямом или переносном смысле — окнами. Само собой, нельзя забывать, что свобода — это ответственность, и, вспоминая о размышлениях известных философов, хочу уточнить: желаю тебе прежде всего "свободы для", а если потребуется — то и "свободы от". Свободы мысли и слова, свободы действий и поступков. Свободы стремлений и фантазий — и безграничных просторов и возможностей для их воплощения в реальность. Будь свободным, независимым и сильным и никогда ничего не бойся. С наступившим Новым годом!

Павел Брель, от лица всей редакции



Кое-что о Mortal Kombat

Появились свежие подробности относительно выхода нового Mortal Kombat. Как сообщает Warner Bros. Interactive Entertainment, файтинг поступит в продажу уже в апреле текущего года для PlayStation 3 и Xbox 360. По некоторым данным, релиз состоится 19 апреля, но эта информация официально не подтверждена. Помимо этого сообщается, что игра выйдет сразу в трех комплектациях: стандартном наборе, Collector's Edition и Tournament Edition. В Collector's Edition будут включены фигурки Саб-Зиро и Скорпиона и код на скачивание скинов и аватаров. В Tournament Edition — все вышеперечисленное и специальный джойстик. Стоимость комплектов пока не названа.



Torchlight посетит Xbox 360

Представители компании Runic Games выдали на суд общественности рабочую Xbox 360-версию "дьяблоклона" Torchlight. Напомним, что на PC проект вышел еще в позапрошлом году. По впечатлениям тех, кому удалось опробовать игру, можно заключить, что консольная Torchlight ничуть не уступает оригиналу. Проработана она так же тщательно, а управление на геймпаде более чем удобное. Распространяться игра будет через сервис Xbox Live уже с марта по цене в 1200 Microsoft Points.

Подробности об X-Men: Destiny

В одном из последних номеров Official Xbox Magazine появилась информация об анонсированном ранее экшене X-Men: Destiny. Действие игры будет проходить в виртуальном Сан-Франциско, поделенном на районы. В одних будут жить только люди, в других — только мутанты. Планируется большой выбор персонажей, за которых можно будет пройти проект. Сюжетная линия начнется с митинга почтения памяти умершего Профессора X и в защиту прав мутантов. Обещаны мрачная и "взрослая" стилистика, а также свобода выбора и прочая модная ерунда. О целевых платформах информации пока нет. С оглядкой на название журнала можно быть уверенным, что X-Men: Destiny выйдет на Xbox 360. Примерная дата релиза — конец 2011 года.

АНОНСЫ

Некоторые подробности об inSANE

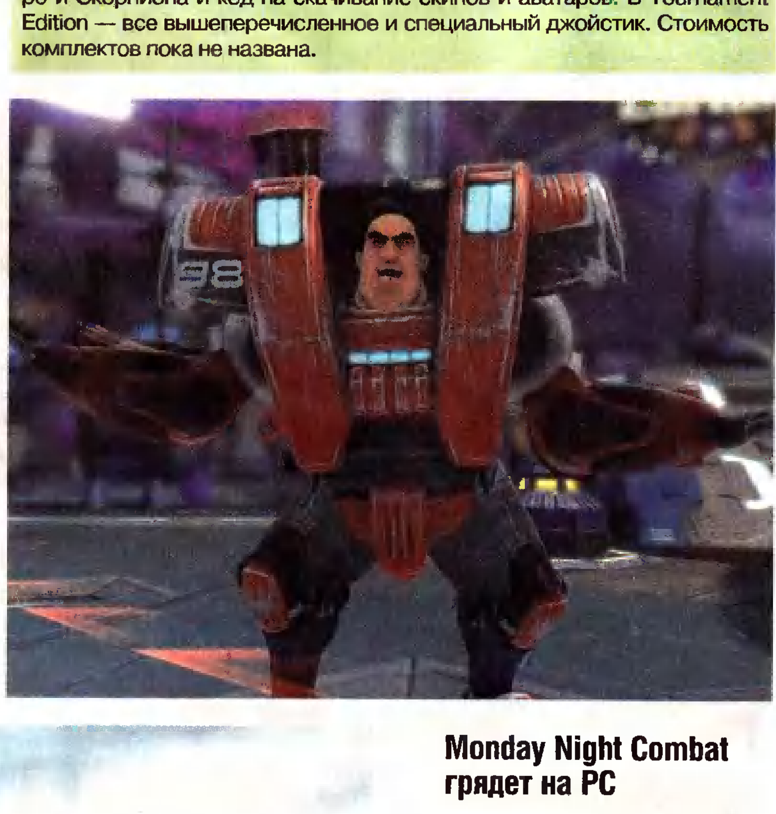
В Сети появились первые подробности о новом хорроре от Гильермо Дель Торо inSANE, анонс которого состоялся на VGA 2010. Стало известно, что за названием кроются сразу три игры, а не одна. А это значит, что нас ждет очередной мини-сериал. В довесок к этому открылся официальный сайт проекта (www.insanegame.com), который пока не очень-то радует информацией. Единственное, что стало известно после посещения портала, так это то, что inSANE выйдет и на PC, и на консолях Xbox 360 и PlayStation 3.

Дополнение к Arcania: Gothic 4

Начало декабря ознаменовалось анонсом первого дополнения к ролевой игре Arcania: Gothic 4. Аддон под названием Fall of Settarif продолжит сюжет оригинала. История развернется вокруг города Сеттариф, куда и предстоит отправиться герою. Наверняка в городе найдется куча проблем и какой-нибудь злой-злой бяка, которого и потребуется победить. Рассчитано дополнение на 10 часов непрерывного игрового процесса. Помимо новых заданий, Fall of Settarif принесет с собой новые предметы, монстров, а также возможность сыграть за других персонажей. За каких именно? Кто знает.

Отложенная революция

Eidos Montreal сообщила о переносе даты релиза шутера от первого лица Deus Ex: Human Revolution. Планируется, что проект будет разрабатываться немного дольше, чем это предполагалось ранее. Теперь игра выйдет не в первом квартале 2011 года, а в апреле. Причины, называемые разработчиками, просты и обыденны: нужно время для "полировки" игры.



Aliens: Colonial Marines — когда?

Сначала дата релиза шутера от первого лица Aliens: Colonial Marines была назначена на 2008 год. С тех пор игру часто переносили, ссылаясь на какие-то не всегда понятные причины. Аккурат 19 декабря компания Sega сообщила о том, что проект поступит на прилавки уже в ближайшие месяцы, а в подтверждение своим словам выдала на суд общественности еще один трейлер шутера. Правда, игрового процесса в ролике — ровно ноль. Здоровый скептицизм подкрепляет издание NeoGaf, которое, ссылаясь на некий источник, сообщило, что релиз Aliens: Colonial Marines состоится только в 2012 году. Тем временем в Сети появилось несколько новых скриншотов игры. На них можно увидеть мрачную атмосферу и невзрачную графику, отстающую от современности на несколько лет.

Monday Night Combat грядет на PC

Скоро персональные компьютеры осчастливит еще одна многопользовательская забава! Уже 17 января в продажу поступит PC-версия командного шутера от третьего лица Monday Night Combat. В отличие от первоначальной версии, в ней будут редактор и поддержка выделенных серверов. Уже сейчас можно оформить предзаказ в сервисе Steam. Настоятельно советуем посмотреть видеоролики из игры: сражения при помощи клавиатуры и мыши выглядят действительно здорово.

Подкрученный Mass Effect 2 для PlayStation 3

Когда компания BioWare заявляла, что Mass Effect 2 на PlayStation 3 будет смотреться даже лучше, чем на Xbox 360, в это верилось с трудом. Как оказалось, разработчики знали, о чем говорили: версия для PlayStation 3 будет работать на движке от Mass Effect 3. Вот что пишут об этом сами разработчики в своем блоге: "Получается, что мы вынули из Mass Effect 2 весь контент, сюжет и прочие части и обернули их движком от Mass Effect 3". На PlayStation 3 игра выйдет уже 21 января, а релиз третьей части сериала состоится в конце этого года.

SoulCalibur снова будет с нами

Новость прямиком из Twitter. Катсухиро Харадо, продюсер серии Tekken, сообщил в своем Twitter, что уже начаты работы над новой частью файтинга SoulCalibur. Руководство проектом поручено молодому и амбициозному дизайнеру Даиши Одашима. Даиши уверен, что игра всенепременно понравится фанатам, ведь в ней... А кто знает, что в ней? Никаких подробностей о проекте пока нет.





Первое дополнение для Black Ops

1 февраля 2011 года шутер Call of Duty: Black Ops обзаведется своим первым дополнением. В аддон, правда, войдут только карты: Discovery (исследовательская станция в Антарктике), Kowloon (крыши Гонконга), Berlin Wall (КПП "Чарли"), Stadium (хоккейная арена) и зомби-карта Ascension. Стоимость этого DLC под названием First Strike составит 15 американских долларов. "Приятная" новость для PC-пользователей: первый месяц дополнение будет доступно только для Xbox 360.

Silent Hill: Downpour

Рабочее название восьмой части Silent Hill заменено на полноценное с подзаголовком Downpour. По словам разработчиков (и исходя из названия), вода будет отыгрывать большое значение в игре. И пугать, по большей части, будут именно при помощи прозрачной жидкости. Изменению подвергнутся размеры города — теперь, чтобы перемещаться между районами, придется использовать метро. Благодаря увеличенному размеру локаций от многих врагов можно будет просто убежать. Еще в игре появятся дополнительные задания, проходить которые не обязательно, но желательно. О целевых платформах и дате выхода данных пока нет.

DLC для Castlevania

Компания Konami анонсировала сразу два дополнения к консольному слэшеру Castlevania: Lords of Shadow. Первое из них под названием Reverie предложит игроку помочь Лоре, бывшей подданной королевы вампиров, побороть силы зла. Выход Reverie запланирован на февраль этого года. В апреле на свет появится Resurrection — масштабное дополнение, развивающее концовку игры и рассказывающее о дальнейшей судьбе главного героя. Цены на DLC названы не были.

Много Лары Крофт

HD-трилогия серии приключенческих игр из серии Tomb Raider не за горами. Об этом сообщила компания Sony. В эксклюзивный для PlayStation 3 комплект войдут Anniversary, Legend и Underworld. Два первых проекта ранее не выходили на данной консоли. Помимо самих игр, в комплекте будет два аватара для PlayStation Home, статичная тема и несколько трейлеров. Выход трилогии запланирован на 22 марта, а ее стоимость составит $39,99.

Вдобавок ко всему вышеперечисленному, в Steam уже появилось целых пять дополнений к экшену Lara Croft and the Guardian of Light. Аддон Kane & Lynch Character Pack является бесплатным, а за четыре остальных — Legacy of Kain Character Pack, All the Trappings Challenge Pack 1, Things that Go Boom Challenge Pack 2 и Hazardous Reunion Challenge Pack 3 — придется выложить по 3,49 доллара.

LittleBigPlanet 2 выйдет на PSP?

Как вы наверняка знаете, игра-конструктор LittleBigPlanet 2 ранее была анонсирована только для PlayStation 3. Если что-то и изменилось, то об этом сообщили только австралийскому отделению интернет-магазина GAME.

Именно в нем появилась возможность заранее заказать версию игры для PlayStation Portable. И хотя официально PSP пока не числится в целевых платформах проекта, есть все основания верить интернет-магазину: оригинальная LittleBigPlanet в свое время посетила карманную консоль — так почему бы продолжению не сделать то же самое?





DC Universe Online — в январе

Компания Sony объявила точную дату выхода многопользовательской игры DC Universe Online. Новый MMO-проект поступит в продажу 14 января 2011 года сразу на обеих платформах — PC и PlayStation 3. Цена PC-версии игры — $49,99. Консольный вариант обойдется пользователям на 10 долларов дороже. В стоимость, помимо клиента DC Universe Online, также входит ключ на 30 дней игры. Дальнейшая месячная подписка будет стоить игрокам 15 долларов, а пожизненная — 199.

Подробности об SSX: Deadly Descents

В Сети появились новые подробности относительно консольного симулятора сноубординга SSX: Deadly Descents. В игре будет возможность отмотать время назад, как в GRID и Forza Motorsport 3. Это даст возможность не начинать заезд сначала в случае неудачи. В Deadly Descents будет 17 регионов и 70 трасс. Часть из них будет сгенерирована автоматически, а некоторые — при помощи данных с Google Earth. Упоминается также о том, что на некоторых трассах придется столкнуться с опасностями вроде тонкого льда или чересчур низкой температуры — преодолеть трудности поможет специальное снаряжение. Выход игры запланирован на Xbox 360 и PlayStation 3. В продаже проект стоит ожидать до конца зимы.

Расширенное PC-издание Dead Space 2

Не так давно было анонсировано расширенное издание хоррор-экшена Dead Space 2. Как сообщает российское подразделение Electronic Arts, издание поступит в продажу уже 26 января по цене в 999 рублей (естественно, российских). А уже сейчас можно сделать предзаказ. В комплекте "толстого" издания Dead Space 2 вы найдете диск с игрой, саундтрек и код на скачивание силового пистолета и костюма юнитолога. Тем же, кто сделает предзаказ, достанется еще и ключ на скачивание уникальной брони для RPG Dragon Age 2. Напоминаем, что обе игры выйдут сразу на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Дата выхода Shift 2

Electronic Arts официально сообщила даты выхода гоночной игры Shift 2: Unleashed. По данным компании, проект поступит в продажу уже в марте этого года. Если быть точным, то 8 марта состоится релиз в США, а 10 числа — в Европе. Помимо этого, стало известно, что в игре будет поддержка системы Autolog, как и в недавней Need for Speed: Hot Pursuit.



Сразу три Фишера в марте?

Интернет-магазин Amazon распространил информацию о том, что HD-трилогия стелс-экшенов Splinter Cell появится на прилавках магазинов уже 22 марта эксклюзивно для PlayStation 3. Выйдет сборник под названием Splinter Cell Compilation. Цена комплекта составит $39,99. К слову, подобная информация появилась еще в нескольких магазинах — но Ubisoft пока отмалчивается.

Дата выхода Bionic Commando Rearmed 2

Соскучились по платформерам? Компания Capcom сообщила точную дату выхода Bionic Commando Rearmed 2. Если ничего не случится с издателями и разработчиками, а на Землю не упадет метеорит с инопланетянами, то уже 1 февраля игра будет доступна для скачивания через PlayStation Network, а днем позже — через Xbox Live. Стоимость платформера уже объявлена: $14,99 или 1200 Microsoft Points. Когда игра выйдет на PC? Судя по всему — никогда. Фанатам можно только посоветовать в энный раз пройти оригинал.



Коллекционная Dawn of War 2 — Retribution

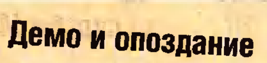
Дополнение Retribution к стратегии в реальном времени Warhammer 40k: Dawn of War 2 поступит в продажу в начале марта этого года. Помимо стандартного издания, в продажу поступит и коллекционное. В чем же отличие коллекционного набора? В нем вместе с диском с игрой можно будет найти красочный постер, набор обмундирования для каждой фракции и шесть карточек с изображением игровых рас. К слову, получить бонусы можно и сделав предзаказ обычного издания Dawn of War 2 — Retribution. Если вас и это не устраивает, то уже после релиза будет возможность купить все "вкусности" отдельно.



НОВОСТИ

Свободу Дрейку!

Джастин Ричмонд, продюсер Uncharted 3, в интервью порталу Eurogamer сообщил о том, что полной свободы действий в грядущей игре не предвидится. Вместе с тем Джастин отмечает, что у игроков в Uncharted 3: Drake's Deception будет куда больше простора. Предполагается, что игрока будет преследовать чувство одиночества и потерянности в бескрайней пустыне. Но действительно заблудиться и сойти с сюжетных рельс геймеру никто не даст.



Демо и опоздание

Нет, только не подумайте, что мы шутим. Ни в коем разе. Просто иногда компании, связанные с видеоиграми, принимают довольно странные решения. И это — одно из них. Все дело в том, что в Blizzard решили выпустить демо-версию вышедшего почти полгода назад проекта StarCraft 2: Wings of Liberty. В нее вошли три одиночные миссии из кампании и режим для боев с искусственным интеллектом. Радует только тот факт, что для запуска демо не требуется наличие аккаунта в системе Battle.net.



ДАЙДЖЕСТ

Нечто от Guerrilla Games

Представители Guerrilla Games заявили, что в недрах компании вовсю ведется разработка совершенно нового проекта. Доподлинно известно, что будущая игра никак не связана со вселенной Killzone. Проект какого жанра и о чем готовят нам разработчики — загадка.

Юбилей GSC Game World

17 декабря 2010 года на прилавки магазинов поступил сборник стратегий от GSC Game World. Выход сборника приурочен к пятнадцатилетнему юбилею компании. В комплект вошли 8 исторических стратегий, вышедших из-под крыла GSC Game World с 2001 по 2005 годы. Вот и список счастливчиков, вошедших в сборник: "Александр", "Завоевание Америки", "Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо", "Казаки: Европейские войны", "Казаки: Искусство войны", "Казаки: Снова война", "Казаки 2: Наполеоновские войны" и "Казаки 2: Битва за Европу".

Вор посетит GDC 2011

Последняя часть серии Thief с подзаголовком Deadly Shadows поступила в продажу в начале 2004 года. Признаться, мы успели изрядно соскучиться по вору Гаррету. Полтора года назад состоялся официальный анонс четвертой части игры, а потом — опять тишина. Square Enix не расщедрилась даже на небольшое интервью с самыми поверхностными подробностями. С тех пор о проекте ровным счетом ничего не известно. Приятные новости: предполагается, что разработчики все-таки пролют свет на Thief 4 на самой крупной в мире профессиональной выставке и конференции разработчиков игр GDC 2011, которая начнется уже в конце февраля.

Ubisoft повелевает играть!

Портал PC Gamer сообщил интересную новость. Компания Ubisoft решила ослабить защиту двух своих известных проектов: Assassins Creed 2 и Splinter Cell: Conviction. Ранее, если вы помните, для возможности поиграть в них требовалось постоянное подключение к интернету. Теперь Ubisoft заявляет, что такая мера предосторожности больше не является обязательной. Отныне достаточно быть в Сети на момент запуска игры, а после можно смело уходить в оффлайн. Для того чтобы изменения вступили в силу, нужно скачать специальный патч. Ubisoft любит нас!

3DS напоказ

Один из работников китайского завода, где собирают 3DS, "позаимствовал" карманную консоль, чтобы показать ее всему миру. Правда, в действии гаджет ни на одном фото и видео мы так и не увидели. Зато расторопный работник с радостью дает возможность рассмотреть 3DS со всех сторон, а также сравнивает ее размеры с предыдущими поколениями карманных консолей от Nintendo. Остается только надеяться, что этого, вне всяких сомнений, доброго и открытого человека не уволят.



Кратос мог быть другим

Дизайнер Чарли Вен опубликовал в Сети первоначальные зарисовки главного героя серии God of War Кратоса и еще нескольких персонажей слэшерной серии. Почему эти работы не стали финальными версиями? Дело в том, что они не устраивали Дэвида Джаффе, игрового дизайнера. Дэвид хотел, чтобы герои выглядели еще брутальнее. Не сказать, правда, что окончательный вариант сильно отличается от предложенного Чарли Веном.



Ночной Рим открыт для ассасинов

Компания Ubisoft выполнила свое обещание и открыла игрокам доступ к ночной версии карты Rome в многопользовательском режиме Assassin's Creed: Brotherhood. В обмен на это геймерам было предложено всем вместе набрать 25 миллионов фрагов. Немаленькая цифра, но, как видите, нет ничего невозможного! Ассасинам со всего мира потребовалось на это что-то около двух недель.

Windows XP теряет популярность

Как бы ни была хороша XP, но, судя по всему, с каждым годом она все стремительнее будет сдавать свои позиции более поздним версиям операционной системы. По данным сервиса Steam, Windows XP используют лишь четверть всех пользователей. Для сравнения: летом таких пользователей было 33 процента. Вдогонку — еще один интересный факт: вторым по популярности языком в Steam является русский.

Хорошенькая Amnesia: The Dark Descent

Компания Frictional Games не ожидала, что ее сентябрьский проект Amnesia: The Dark Descent получится настолько успешным. С самого начала игру подстерегали неудачи: некто слил в интернет пресс-копию The Dark Descent, благодаря чему многие смогли оценить проект бесплатно за день до официального релиза. Но, несмотря ни на что, все обошлось: игра получила высокие оценки от прессы, распродалась тиражом в 200 тысяч копий и была номинирована на одну из премий на IGF 2011. В своем блоге студия-разработчик сообщила, что итоговые цифры продаж превышают ожидаемые в два раза. Там же, в блоге, можно найти несколько лестных слов в адрес PC-платформы: "С имеющимися данными на руках мы должны признать, что испытываем уверенность в PC. Объем текущего сбыта более чем достаточен, чтобы мотивировать нас на разработку PC-ориентированных (и даже PC-эксклюзивных) игр".

Ассасины придут в стратегии?

На просторах Сети появилась информация о том, что студия Massive Entertainment полным ходом ведет разработку игры по вселенной Assassin's Creed. Откуда тогда предположение о том, что это будет именно стратегия? Дело в том, что студия проектов другого жанра никогда и не делала. А уж "стратегический" послужной список у Massive Entertainment очень даже неплохой: компания может по праву гордиться сериями World in Conflict и Ground Control. С оглядкой на предыдущие наработки можно не волноваться и за качество будущей игры.

Prototype онлайн

Вместе с анонсом второй части экшена Prototype разработчики решили выпустить в цифровом формате оригинальную игру. В середине декабря появилась возможность приобрести этот экшен через сервисы Xbox Live и PlayStation Network. Стоимость "цифрового" Prototype составила 30 долларов без одного цента. Спешим также напомнить, что главным героем второй части игры станет некто Джеймс Хеллен, решивший убить главного героя оригинала Алекса Мерсера.

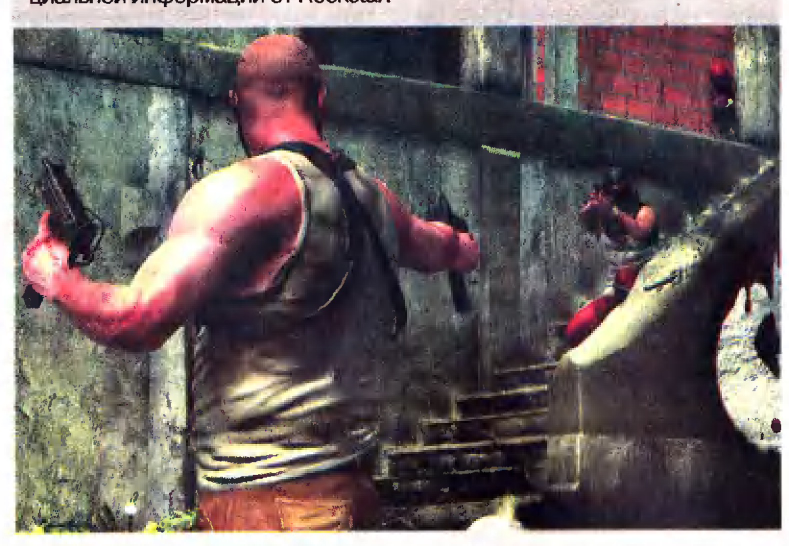




НОВОСТИ

Нелегкая судьба Max Payne 3

Бедняга Макс отсутствует в списке релизов издательства Take-Two на ближайшие два года, а Rockstar пообещала раскрыть информацию об игре в течение нескольких ближайших месяцев. Следует ли из этого, что проект будет заморожен или с ним случится еще какая-нибудь беда? Сложно сказать. Пока же ничего не остается, кроме как ждать официальной информации от Rockstar.



Олдскульный Бэтмен

Не так давно в интернете был обнаружен любительский ремейк первой игры о Бэтмене, вышедшей в далеком уже 1986 году на ZX Spectrum. Проект радует изометрией, квадратными комнатами и старенькой графикой. Ремейк был изготовлен командой Retrospec. Скачать проект о Бэтмене можно отсюда: http://retrospec.sgn.net. Судя по всему, качество ремейка довольно высоко: к началу 2011 года игра была скачана почти 10 тысяч раз.

Kinect для World of Warcraft

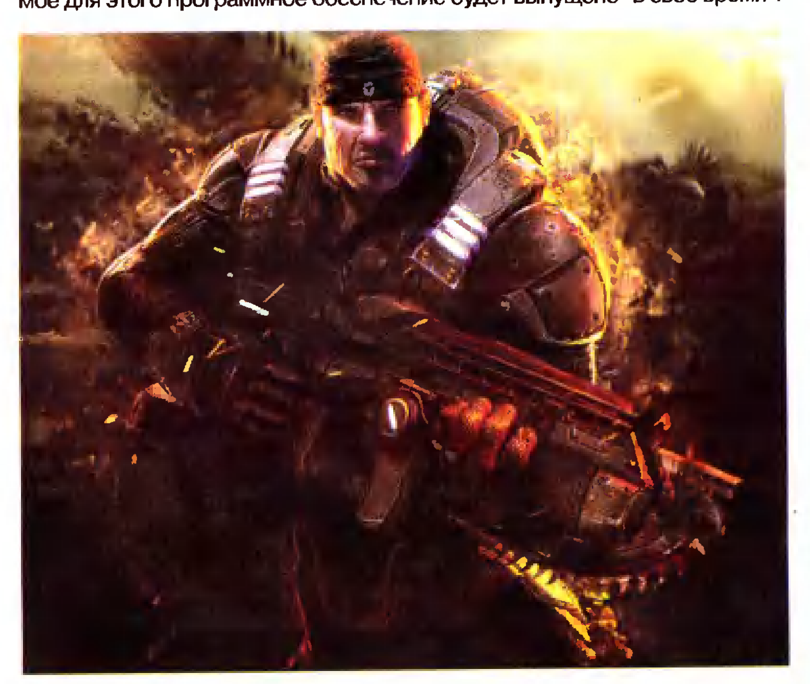
Ученые из Университета Южной Калифорнии добавили неофициальную поддержку контроллера Kinect в MMORPG World of Warcraft. Им удалось научить персонажа подчиняться движениям рук. То есть теперь, чтобы использовать магию или просто переместить персонажа с места на место, можно просто сделать соответствующие движения руками. Технология получила название FAAST (Flexible Action and Articulated Skeleton Toolkit) и, по словам ученых, может быть использована и в других PC-проектах.

Kinect для R.U.S.E.

На этот раз постарались люди из немецкой компании Evoluce. Разработчики утверждают, что технологию, которую они задействовали в стратегии в реальном времени R.U.S.E., можно использовать для любой игры, управление в которой прикреплено к хвостатому манипулятору. Надо сказать, что на видео использование Kinect в стратегии смотрится довольно глупо и почти наверняка неудобно. Провести даже полчаса с вытянутыми руками — удовольствие для мазохистов.

Kinect для Windows — официально

Генеральный директор корпорации Microsoft Стив Балмер сообщил, что официальная поддержка контроллера Kinect будет добавлена в Windows. Об этом Стив поведал в интервью BBC. По его словам, необходимое для этого программное обеспечение будет выпущено "в свое время".



Kinect обойдет стороной Gears of War

Недавно по Сети прошла утка о том, что к выпуску готовится экшен Gears of War Ultimate, главным отличием которого от предыдущих частей станет поддержка манипулятора Kinect. Слухи, к сожалению, так слухами и остались. Официальный представитель Microsoft сообщил, что Gears of War Ultimate — это сборник из первых двух частей серии. К тому же, в комплект будет входить ваучер на скачивание дополнений. О цене и дате выхода сборника пока ничего не известно.

И снова о Kinect

Спустя два месяца после начала продаж объем реализованных контроллеров от Microsoft перевалил за 8 миллионов. Такие данные были озвучены Стивом Балмером, генеральным директором корпорации Microsoft, на недавней конференции разработчиков.

ИНДУСТРИЯ



Миллион Dance Central за 8 недель

Выпущенная студией Harmonix игра Dance Central сумела преодолеть миллионный рубеж продаж. Эксклюзивному для Xbox 360 симулятору танцев потребовалось на это 8 недель — неплохой результат для подобного проекта. Правда, не последнюю роль в наборе первого миллиона сыграла поддержка манипулятора Kinect: танцевать и просто клацать по кнопкам джойстика — это все же две разные вещи.

Разработки Danger Close

На сайте студии-разработчика Danger Close Games обновился список вакансий. Помимо стандартных пунктов, хочется отдельно отметить специалиста по оружию и военной технике. Неудивительно, что сразу возникает вопрос: разрабатывает ли Danger Close абсолютно новую игру или готовит продолжение серии Medal of Honor? До официального анонса остается только гадать.

Многопользовательская Лара?

В студии Crystal Dynamics появилось две новые вакансии. На работу в стан разработчиков требуются специалисты по мультиплееру в количестве двух человек. Пока идет набор, студия трудится над новой частью приключенческих игр в серии Tomb Raider. Путем простых размышлений можно заключить, что в следующей части сериала появится многопользовательский режим. Впервые, кстати, за всю историю серии.

Трехмиллионный Monster Hunter

Хотите — верьте, хотите — нет, но факт остается фактом: ролевая игра для PlayStation Portable за 17 дней на территории Японии разошлась тиражом в 3 миллиона копий. Этим самым проект поставил сразу два рекорда. Отныне именно Monster Hunter Portable 3rd — самая быстропродаваемая игра в Японии. Помимо этого, проект стал также самой быстропродаваемой игрой за всю историю Capcom. Браво!

EA vs. Activision

Именно такое нешуточное противостояние развернулось в игровой индустрии. Причина, казалось бы, пустяковая: создатели Modern Warfare 2 Джейсон Вест и Винс Зампелла основали под крылышком Electronic Arts студию Respawn Entertainment. Случилось это после того, как они не получили денег от Activision за Modern Warfare 2. Активные парни не просто основали студию, но и начали активно пополнять штат сотрудников. Многие, к слову, перешли в Respawn из Infinity Ward. И пока работа в новоиспеченной студии идет полным ходом, Activision заявляет, что Electronic Arts каким-то нечестным способом переманила сотрудников к себе. За это Activision хочет компенсацию в размере 400 миллионов долларов.

Успешный "Катаклизм"

Не так давно дополнение Wrath of the Lich King к MMORPG World of Warcraft за первые сутки продаж разошлось тиражом в 2,8 миллиона копий. Впечатляет! А новенькая добавка Cataclysm за первые 24 часа распродалась тиражом в 3,3 миллиона копий, получив звание самой быстропродаваемой PC-игры в мире. "В Cataclysm мы практически не оставили от Азерота камня на камне, и это, безусловно, наше лучшее дополнение на сегодняшний день, — говорит президент Blizzard Entertainment. — Мы глубоко признательны всем новым и прежним игрокам, включая тех, кто специально вернулся в World of Warcraft, за горячую поддержку и любовь к проекту и с нетерпением ждем их отзывов о нововведениях".

Пиратская статистика

Портал TorrentFreak подвел итоги уходящего года по скачиваниям игр. Среди PC-проектов первое место уверенно занимает шутер Call of Duty: Black Ops, который был скачан с торрентов 4,2 миллиона раз. Следом идет Battlefield: Bad Company 2, которая разошлась "тиражом" в 3,96 миллиона копий. Почетное третье место занимает Mafia 2, которую скачали 3,5 миллиона раз. Что касается приставки Xbox 360, то на ней самым популярным среди любителей халявы стал слэшер Dante's Inferno — его скачали 1,28 миллиона раз, что довольно неожиданно. На Nintendo Wii первое место занимает Super Mario Galaxy 2: проект разошелся 1,47 миллиона копий.

Black Ops снова впереди

Шутер Call of Duty: Black Ops в очередной раз бьет рекорд своего предшественника — Modern Warfare 2. Black Ops смогла принести миллиард долларов прибыли всего за полтора месяца. Предшественнику на это потребовалось чуть более двух месяцев.

Максим LieR Паршуто



НАША ПОЧТА

Здравствуйте и с прошедшими праздниками, читатели “Виртуальных радостей”! Меня, например, просто распирает от радости за предстоящий год. Почему? Да потому что мне повезло быть ролевиком, поклонником RPG. Год 2011-ый уверенно объявляю годом ролевых игр! Нас ждут: Dragon Age 2, Witcher 2, The Elder Scrolls 5, King's Bounty Online — сплошь “золотая молодежь”, потомки именитых родителей, лучших RPG разных лет по версии “ВР”. С ними в одном косяке рыбка помельче, но не менее аппетитная: Mass Effect 3, Neverwinter, Star Wars: The Old Republic, Darkspore и другие релизы, имеющие немало шансов приятно удивить. А к зиме придет сам рогатый Diablo 3 — спасибо китайцам, не дали релизу застать врасплох. Так и вижу форумные заголовки: “TES 5 vs. Dragon Age 2 — где главный дракон толще?”, “Спасите, застрял в “Ведьмаке 2”, хочу кушать!”, “Турнир на мечах между Star Wars и Neverwinter” или “KB Online не могу найти финального босса”. А уж какое подведение итогов нас ждет в начале 2012-го — его свидетелям будет что рассказать потомкам. И сколько работы предстоит, чтобы рецензировать все это...

О нет, лучше вернемся в реальность. У нас есть совсем немного актуальных тем, которые нужно обсудить.



[Dick aka Алексей]

Здравствуйте, Павел и вся авторская редколлегия!

Здравствуйте от лица их всех!

Являюсь Вашим давним читателем и иногда возникает желание “приобщиться к прекрасному” и проявить участие к работе авторского коллектива :) Когда номер будет сдаваться в печать, все дружно и весело отпразднуют Новый год и будут готовиться к встрече Старого Нового года. А мне хотелось бы поздравить авторов газеты и читателей с этими прекрасными праздниками и пожелать авторам творческого вдохновения, а читателям побольше превосходного материала, что напрямую зависит от первых. :)

Присоединяюсь к пожеланиям как в адрес читателей, так и в адрес авторов.

За время существования газеты очень многое менялось, как рубрики, так и сами авторы. Неизменным, сравнительно, оставался лишь читательский коллектив. То есть все мы с вами — геймеры. И те, которые эпизодически используют клавиатуру не по профильному направлению и те, которые не выпускают из рук джойстик/руль/контроллер. Огромные изменения стали в лучшую сторону: обзоры игр мы теперь читаем ровно в момент их выхода, а не через несколько месяцев после появления их на PC (да, было раньше и такое). Вывелись хамы-авторы, которые при отсутствии малейших знаний, отпускали едкие комментарии в сторону своих товарищей-консольщиков. Стали появляться (мало конечно, и за это спасибо, но хотелось бы больше) эксклюзивы всех основных платформ, а не только PC. В общем нельзя не заметить изменений в лучшую сторону — это стоит признать, а вместе с этим и приток новых читателей, чего не может не быть. Но есть и ложка дегтя в бочке меда, обратить внимание на которую я и взялся своим письмом. Хорошо начавшаяся тенденция — включать в каждый выпуск газеты обзоры игр для портативных консолей почему то исчезла. Для Wii также и без того малочисленные обзоры вообще перестали выходить. Очень интересно было читать их, хоть я и не являюсь обладателем данной консоли. Зато зачем-то расширили рубрики про кино и книги, к которым даже если это полный трэш — целая простыня словоблудия не имеющая никакого отношения к игроиндустрии. Отрадно, что хоть до трудов Маркса и киноформата 4х4 не дошло еще внимание авторов. Сколько читаю газету, за все 10 лет только одна кинолента имеющая отношение к играм одинокой птицей залетела в эту рубрику — Обитель зла. Зато автор сравнивает в обзоре с фильмом Теккен. А про фильм Теккен нельзя было написать своевременно? Который снимался по серии игр-файтингов. Фильмов по играм около сотни, могу сказать точнее если нужно. Не лучше ли писать обзоры к таким фильмам, а не трэшу? И постоянно снимаются новые по игровым вселенным, которые авторы незаслуженно обходят стороной. Так вот, хотелось бы еще пожелать более адекватного подхода к подбору материала. А так все движется вперед, идет прогресс и эволюция, как в жизни газеты, так и в нашей с вами. Побольше перемен и только хороших, вам всем в будущем году! С Новым годом!

Я с вами согласен: если выходит фильм по игре, его обзор должен быть в “ВР”. Среди таких фильмов много трэша — аве, Уве! И у кого спросить фанату игровой серии, идти ли ему в кино? В Беларуси — именно у “ВР”, я так считаю. Есть много отличных изданий и сайтов о фильмах, но могут ли они поставить себя на роль фаната и оценить посылки фанатам? Не могут, проверено неоднократно. Более того, есть фильмы, напрямую касающиеся темы геймерства и виртуальной реальности, хоть они и не посвящены конкретной игровой серии: “Геймер”, “Суррогаты”, “На игре”. Это взгляд на нас со стороны, попытки вписать культуру компьютерных игр в общечеловеческую культуру. Их нельзя игнорировать.

К сожалению, кинематографисты в нашей газете слишком часто руководствуются словом “хочется”, а не словом “надо” при выборе объектов рецензий. По мере роста рубрики эта неуправляемость становится все более проблемной. Спасибо, Dick, что обращаете наше внимание на эти проблемы.



[Сергей Куликов aka Zlobniy_jee]

Доброго времени суток, Артем.

Добрый день.

Причина этого письма — статья на последней странице 132 (12) “За игрожуром, или быдлотенденции в кулуарах”. Мне категорично не понятно, зачем было размещать статью подобного содержания, заняв лист формата А3. Либо с обзорами совсем плохо, либо творческий кризис в “ВР”. Хочу высказать мнение по поводу указанной статьи.

Итак, начало, самое начало так сказать. Высокопарная фраза “...В поисках соломинки для томатного сока... “ Авторы статьи (со всем уважением к этим людям) на протяжении всего очерка лишь сравнивают себя любимых с различным “быдлом” игродела. Лейтмотив статьи: “Как мы — высококультурные, образованные и просто самые приятные игрожуры — подавлены быдлопацанским окружением”. Для заметки авторам: во время проведения медосмотров при отборе кандидатов в силовые ведомства, психиатры часто применяют такой прием, слегка толкнув кандидата, спрашивают: “Слушай, как это было в транспорте задрало, и потом воняют, и матерятся...” Смысл в том, является ли претендент социально агрессивен. Наверное, авторы игрожура не прошли бы тест =).

Вот уже воды написал, постараюсь кратко подытожить — смысл статьи (общий) понятен, падение нравов и двуличие сегодня уже норма. Но хочу заметить, что подобное поведение — защитная реакция человека на агрессивную среду. Ни в коем случае не оправдываю таких людей, но и прошу многих авторов: “Если вы и не моральный негодяй, это не дает вам права приписывать себя к элите современного игрожура”.

Понимаю, изложил довольно сумбурно, но, самое главное, — журналист беспристрастен должен быть. Оставаться самим собой, что бы не произошло, как бы сильно не пали нравы. Прочитал статью, и так и не понял замысла автора, или акцентирования внимание на быдложурналистах, или себя любимого возвысить.

С уважением, Сергей Куликов aka Zlobniy_jee

Статья, как мне кажется, интересна только людям, знакомым или интересующимся “кухней”. В первую очередь — другим игрожурам. Мне доводилось наблюдать изнутри самые разные коллективы: от строителей до ученых. И нигде люди не относятся к своим коллегам с таким презрением и враждебностью, как в среде игровых журналистов. Причем совершенно не важно, успешное ли издание, хорошо ли платят авторам, имеется ли конкуренция за престижные тайтлы — все равно градус ненависти к себе подобным беспардонно высок. А с ним рядом — общее бескультурье, лень, снобизм. Разумеется, есть люди, способные оставаться вежливыми и рассудительными, несмотря ни на что. Как говорил прошлый почтальон, Nickky: “Наверное, все дело в выработавшейся “толстошкурости”. Однако на деле выработать “толстошкурость” удается весьма малому проценту. Остальные либо уходят из игрожура, либо срываются на “быдлопацанство”.

Но, повторюсь, это больше профессиональная проблема, которая читателям может быть не интересна. Во всяком случае, пока на качестве материалов это не сказывается.

[slota]

Привет, Радости!

Радостно приветствую!

Причиной данного письма послужило непонимание некоторых вещей. Начнем. Почему авторы обзоров пишут порой одинаковые мнения в “гадостях” и “радостях” — мужик должен быть конкретным в выводах.

Значит, автор недостаточно разобрался в игре. Про сегодняшние игры нельзя говорить: “хорошая/плохая графика”, “хороший/плохой сюжет”. Нужно вникать, чем графика хороша, чем сюжет плох. А иначе, действительно, будут случаи, когда такие крупные категории трудно будет однозначно отнести к “радостям” или “гадостям”.

Так же и в критике. Нельзя писать: “непонятные мнения”. Нужно конкретно указать, в какой статье была неточность или непонятность. Автора пригласим в “Нашу почту”, и он детально все разъяснит. А остальные получат урок на будущее.

Переименуйте наконец газету! Вам хорошо, вы в редакции взяли и прочитали ее. А давайте кто из вас, кто старше 25, будет каждый месяц покупать газету в другом месте, и будет потом ждать, пока разойдутся девушки возле киоска, чтобы продавщица во весь голос не сказала: “Держите ваши радости!!!” или с другим ехидством не произнесла название газеты.

Вот для этого нужна подписка.

Предлагаю новое название: “Игровая газета” — вполне не стыдно. Кто за?

Боюсь, правом голоса в данном случае обладает очень немного людей. Им нужна очень серьезная причина, чтобы изменить одиннадцатилетнюю традицию.

Ну а в целом все внутригазетные изменения устраивают. Хотелось бы, чтобы обзоры поживее были, с юморком, как Lockust писал когда-то, а то читать живописные мемуары про Halo на две страницы как-то не очень хочется, меланхолия какая-то...

Все условия для этого созданы — и каждый автор в праве юморить в полный рост. Лишь бы соответствующее чувство имелось.

На этом пока все, всей редакции творческих успехов и побольше клиентов. :)

И вам того же. Если вы, конечно, не врач.



[Сергей Макейчик]

Добрый день, уважаемая редакция.

Добрый день

“...кошмарное ощущение безысходности захлестывает меня. Немногие успеют пройти сквозь врата. Я, как и Испания, привязан к прошлому.”

Уильям Берроуз, “Города Красной Ночи”

Газета меняется. Пытается расправить плечи, поднять глаза, стряхнуть оцепенение... Хочет объять необъятное. Получается ли? Неважно. Пусть останется искренность. И желание продолжать.

Меняемся и мы. Или думаем, что меняемся. Кто-то из нас с циничной усмешкой глядит вслед уходящим в небытие былым героям, раздавленным проклятым временем и превращающимся в воспоминания. Их силуэты расплываются, теряя четкость, лица превращаются в хлам. Они больше не нужны. Их не жалко. Кто-то, хлопая в ладоши, встречает новых кумиров, заранее обреченных на последующее мрачное забвение. Кто-то устал. Что остается? Память. Запах газетных страниц. И ожидание весны. Которую, возможно, растопчет спешащая без очереди сквернословящая дождем осень... А я останусь в прошлом.

Теперь о насущном. Без глупой и никому не нужной лирики. Две темы, по которым я хочу высказаться. “Новинки локализаций”. Авторы обзоров.

По первому вопросу. Обзоры локализаций исчезли довольно давно и по непонятным причинам. Жаль. Жаль, что раздавили нужную и полезную рубрику, заменив ее бессмысленной “Своей колокольней”, всяческими “Играми людей” и обзорами новых железок. Да. Теперь я в курсе всех разновидностей мышек, мониторов и акустических систем. Но не знаю, что из себя представляет локализация игры “The Whispered World”. Но это ничего. Интернет мне в помощь.

Три издания Shogun 2

В Сети появилась информация о том, что компания Sega собирается выпустить свою глобальную стратегию Total War: Shogun 2 сразу в трех изданиях. В стандартный набор войдет руководство пользователя и диск со стратегией. Более расширенная версия, Limited Edition, помимо всего вышеназванного будет включать в себя исторический сценарий “Битва при Нагасино”, новую фракцию “Клан Хаттори”, бонусную виртуальную валюту и уникальный комплект доспехов для героя. А самым дорогим и самым “вкусным” станет Collector's Edition. Вместе со всем тем, что будет в Limited Edition, в красивой бамбуковой коробке найдется место для фигурки японского полководца Такэда Сингэна и книги.



Раньше была возможность сотрудничать с российскими издателями. Мы писали про локализации. Теперь есть возможность получать для обзора "железо" — пишем про него. Не все зависит от нас, учитывая, что собственных издательств и даже представительств в нашей стране пока нет.

Теперь второе. Авторы. Сейчас модно обсуждать опусы Кунцевича, поэтому я тоже не удержусь и напишу пару слов. Во многом я разделяю его взгляды на игровую индустрию в целом и игры в частности. То же касается литературы и кино. Во многом. Но не во всем. Это относится в первую очередь к рецензируемым играм Вячеслава. Наряду с яркими, целостными обзорами таких игр как "Machinarium", "Downfall: A Horror Adventure Game", "Victoria 2" и др., присутствуют и статьи совсем иного рода. Их сложно назвать обзорами игр и как-то охарактеризовать. Никому не нужная игра-обзор "Фобос: 1953", глупая и бездарная пародия в "Hamlet", "Spectre" — вообще неясно, кто, куда и почему. Но главными его шедеврами стали, безусловно, статьи по "Iron Man 2" и "Clash of the Titans". Действительно, писать об онанизме в обзоре, вроде бы посвященном компьютерной игре — это, наверное, круто. Мне было просто неприятно читать эту муть. Слава, ты решил сделать "Виртуалку" полем своих экспериментов? Ты ошибся адресом. Если не уважаешь своих читателей, я это понял. Если тебе все равно, я это тоже понял. Вячеслав, ты заигрался.

Я не хочу вновь поднимать тему Славы. Те статьи остались в прошлом, Слава за них получил причитающееся, число его статей на один номер тоже стало приемлемым. Оставьте парня в покое.

Напоследок хочу отметить автора, который для меня довольно давно является эталоном и лицом сегодняшней "ВР". Это Антон Шидловский. Хотя его обзоры игр появляются на страницах газеты не так часто, именно он пишет наиболее грамотные, в меру оригинальные и качественные рецензии.

Что сразу наводит на интереснейшие мысли. Вот есть автор Слава Кунцевич. Его работой многие недовольны. Многим нравится, но многим — нет. Незамедлительно в газету приходит телега гневных писем, предупреждений, оскорблений, замечаний, упреков. Полгода тем статьям уже исполнилось, а чаша читательского гнева все не покажет дно. И вот есть автор Антон Шидловский. Пишет в "ВР" довольно давно. Пишет хорошо. Где одобрительные письма? Одна штука за год, четыре строчки.

— Эй, Ануриель! Ты что, клянчишь тут лесть? Да вы нам должны, мы деньги платим!

Вот так работает читательская критика.

Спасибо за внимание.

Спасибо за Ваше внимание.

***

И, конечно, еще одна тема очень актуальна: "Игра года 2010". Обязательно участвуйте! Поддержите демократию на страницах "ВР" с помощью сайта www.nestor.minsk.by/vr! Голосуйте сами, зовите друзей и агитируйте авторов за своего кандидата — письма с мнениями всячески приветствуются. До скорой встречи.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ИТОГИ

VIP-премьера фильма "Елки":

без Бекмамбетова, зато с шампанским

"Как Новый год встретишь, так его и проведешь". Следуя этой простой, но красноречивой народной примете, 14 декабря в минском кинотеатре "Москва" прошла закрытая премьера нового проекта Тимура Бекмамбетова "Елки". И хотя до самого праздника оставалось еще добрых полмесяца, событие, произошедшее в столичном кинозале, да и сам фильм — а непосредственно речь идет о новогодней комедии — настаивали на обратном. Разумеется, редакция "Виртуальных радостей" не смогла равнодушно пройти мимо и в последний момент успела втиснуться в узкий список персон, приглашенных на это многообещающее событие. О чем вам сейчас и поведаем.



Но сперва вскользь упомянем о рекламной кампании (если ее можно вообще так назвать), предварявшей само мероприятие. Как известно, реклама — двигатель прогресса, и, чего уж скромничать, самый действенный способ обратить на себя внимание. Свернуть с ее помощью даже самые неприступные горы зрительского равнодушия — раз плюнуть. Если с должными желанием и возможностями ей воспользоваться, разумеется. Как ни абсурдно, именно на пиаре организаторы решили в этот раз сэкономить, ограничившись новостными объявлениями на паре информационных порталов байнета буквально за день до показа в Минске "Елок". Понятно, что заочная презентация картины носила, скорее, благотворительный характер (главной публикой фильма стали сироты и инвалиды из белорусских детских домов) и была нацелена в первую очередь на последующее привлечение основной массы целевой аудитории к официальному мировому релизу 16 декабря. Пусть так, но все же хотелось впредь узнавать о проведении подобных мероприятий заранее, чтобы не играть постфактум на струнах нервов — ни своих, ни нерасторопных организаторов.



Опуская недовольное бурчание в связи со скверной информационной подготовкой, стоит признать, что на просмотр российских "Елок" собралось достаточно много пестрой публики. Двухъярусный холл "Москвы" за полтора часа до начала фильма просто ломился от наплыва студенческой молодежи, бабушек, дедушек, родителей и их отпрысков. Среди всех прочих были замечены белорусские демиурги теле- и киноиндустрии, а также серые кардиналы отечественного кинопроката, постылые персоны которых на просторах газеты мы не станем упоминать из вредности.

Итак, пока вся уместившаяся в неотапливаемой передней кинотеатра публика дегустировала из одноразовой тары игристые вина и великосветски гудела, самые маленькие зрители получали свою часть позитива. Под бессмертный рождественский лейтмотив "Jingle Bells" в исполнении квартета "Акустик Бэнд" детишек вводили в транс своими расспросами Дед Мороз со Снегуркой. Приглашенный клоун, в свою очередь, наоборот, оживлял ребятню своим неподражаемым мастерством по изготовлению надувных зверушек. Вскоре вялотекущая идиллия была нарушена громогласным предложением собравшимся пройти в зал, где организаторы заблаговременно готовили свои отрепетированные речи.

Первым вышел к микрофону поздороваться со зрителем генеральный директор концерна "Интер-Фильм" Олег Головашкин. "Чтобы россиянам не было так обидно, премьера новогодней комедии состоялась в кинотеатре "Москва"", — приветственно сыронизировал он, добавив, что для белорусской столицы допремьерный показ "Елок" — это только первая ласточка, за которой последуют новые презентации будущих хитов кинопроката. Из таких были названы ремейк "Служебного романа" Эльдара Рязанова, грядущий тимбековский комедийный долгострой "Выкрутасы" и даже забугорный экшен "Форсаж 5". На премьеру последних двух Головашкин дал обещание заманить в Минск голливудских небожителей в лице Милы Йовович и Вина Дизеля, что, впрочем, было вновь воспринято как саркастическая шутка.





Само собой — ведь никто из указанных в приглашении участников съемочной группы "Елок" так и не соизволил приехать, ограничившись лишь небольшим видеопосланием. Нашему земляку и одному из сценаристов картины Андрею Курейчику пришлось отдуваться за всех разом в гордом одиночестве. Автор весьма экспрессивно рассказал, как велась разработка идеи фильма, в которой поучаствовали почти 20 тысяч обычных энтузиастов из всех уголков бывшего СССР, как в тридцатиградусную жару снималась лютая стужа и еще о множестве презабавных моментов съемочного процесса. Также драматург отметил в укор закисшему белорусскому кинопроизводству, что финансировался этот сугубо развлекательный проект исключительно на бюджетные деньги из государственного кармана "Фонда кинематографии". Забегая вперед, скажем, что данный упрек оказался подкреплен вполне удачным бокс-офисом фильма, сборы которого только за первые четыре дня проката в пяти минских кинотеатрах составили $105 тыс. Подобная арифметика наводит на соответствующие выводы: зритель с большой охотой идет в кино при условии, что кино оправдывает потраченные на него карманные расходы.

На этой многозначительной ноте с навязчивым официозом было покончено, свет погашен — и залом медленно начала овладевать магия синематографа... За редким исключением, о сегодняшнем коммерческом кино, исправно эксплуатирующем новогоднюю тематику, можно говорить только как о покойнике — либо хорошо, либо вообще ничего. С этой позиции "Елки" оказались вполне веселой и жизнерадостной жанровой комедией, главной задачей которой было подарить зрителю столь капризное и все время ускользающее ощущение надвигающегося праздника. Праздника, раздражающего ноздри ароматами свежей хвои и мандаринов. Рассказанный ряд трогательных и комических историй из предпраздничной жизни жителей необъятной России-матушки хоть и трещал по швам от напористой чудесатости и натужности сценарной мысли, но со своей главной миссией все-таки справился успешно. Более того — после окончания финальных титров зал просто разразился бурными аплодисментами и криками "Браво!" в адрес Андрея Курейчика, выбежавшего на поклон в обнимку с негласным символом прошедшего вечера — зеленой елью из надувных шаров.

Позитив, охвативший зрителей, через минуту дружной толпой высыпавших на улицы столицы, придал уверенности не только в, несомненно, удавшейся премьере, но и в том, что новый 2011 год преподнесет в разы больше подобных сюрпризов для киноманской братии. А потому степенно сидим и ожидаем их, сюрпрайзов.

Тарас Тарналицкий

АНОНС

Hunted: The Demon's Forge

В паре с тещей

Жанр: *экшен от третьего лица с элементами ролевой игры*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *inXile Entertainment*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Похожие игры: *Gears of War, Enclave, Rise of the Argonauts*
Дата выхода: *1 квартал 2011 года*
Официальный сайт игры: *huntedthegame.com*

Случайно — или же по хитрому маркетинговому плану, линейка основных проектов издательства Bethesda повествует примерно об одном и том же: хаос, разрушение, нарушение общественного порядка и угнетение пролетариата. В The Elder Scrolls можно видеть обезумевших от эпидемии обывателей и открывающиеся порталы в Пекло. В Fallout — последствия буйства немирного атома. В Rage — обезвоженные остатки цивилизации, в Brink — напротив, мир, захлебнувшийся водными ресурсами. Hunted: The Demon's Forge не выделяется из этого списка. В ней на фоне багровых сумерек демоны ставят на поток похищение рабочих и крестьян.

Впрочем, интерес к игре вызывает в первую очередь не издатель, а причастность Брайана Фарго, человека в не самых узких кругах легендарного. За плечами у Брайана — непосредственное участие в создании Wasteland, Baldur's Gate, Icewind Dale, The Bard's Tale. Названия эти — чарующая музыка для нежных ушей любителей RPG. Именно Брайан основал компанию inXile, на верстаках которой и собирается Hunted: The Demon's Forge. Свою состоятельность компания доказала выпуском последней игры в серии The Bard's Tale, игры не безупречной, но однозначно удавшейся за счет огнеопасного юмора и отменного музыкально-песенного сопровождения.

Если бросить на виновника статьи поверхностный взгляд, то из ярких особенностей можно выделить лишь старательное следование последним тенденциям игростроя. Это яркий и быстрый фэнтезийный боевик с элементами ролевой игры, кооперативом и активным использованием укрытий. Собраны почти все направления соответствующей моды в одном флаконе: нынче ролевые элементы повсюду, нынче боевка должна быть лихой и стероидной, нынче — никуда без совместного прохождения, а после того, как Маркус Феникс стал прагматично прятаться за ларьками и светофорами, иное поведение считается непотребством. Можно горестно вопрошать: "Доколе? Заездили, утомили, наскучили!" Призову увидеть хорошее: любая тенденция, новая или хорошо забытая старая, подтверждает то, что движение не прекратилось. А если постараться, можно найти для себя и пошаговые бои, и хардкорный сингл, и угарные шутеры, брезгующие укрытиями. Впрочем, вернемся к Hunted — к тому же, у этой игры есть-таки собственное лицо.

От сценария откровений ждать не стоит — жанр не тот. Хотя некоторый интерес сюжет все-таки вызывает. Так, герои, а их двое, не привычные кудрявые полуангелы-спасители, а наемники. Их наниматель — бесплотное создание с подозрительно незападным именем Серафина. Заказом является спасение похищенных. И пусть дальше все стандартно, вплоть до предотвращения апокалипсиса, толика интриги присутствует — уже достижение. Первый наемник именуется Кэддоком, он накачан, хмур, предпочитает рубить оппонентов сталью и носит щит, которым прикладывает самых прытких демонов по уродливым головенкам. Вторая — Элара, стройна, изящна, сексапильна, остра на язык, излюбленный метод решения споров — утыкать оппонента стрелами. Оба могут использовать как дальнобойное оружие, так и орудия ближнего боя, оба удивляют магическими фокусами. Резюме: вдвоем они способны выиграть локальную войну в современной Африке.

Что касается игровой механики, то по этому поводу президент inXile Метт Финдли отпускает дежурную шутку: "Gears of Warcraft!" Действительно, боевая часть отдаленно похожа. Герои прячутся за укрытиями и действуют слаженной командой. Некоторых супостатов так и вовсе не победить в одиночку. Кэддок, пыхтя, выкручивает монстру рогатую башку, чтобы Элара поразила стрелой уязвимое горло. Или же первый подбрасывает гоблина в воздух богатырским пендалем, а вторая производит смертельный снайперский выстрел. Дизайн уровней также рассчитан на команду, многие тайники и лазейки останутся недоступными для одиночек. Дабы иметь возможность оценить в деле и Кэддока, и Элару, на чекпойнтах доступно переключение между ними. Ролевые элементы представлены возможностью развивать таланты подопечных и брать сайдовые квесты. По миру игры разбросаны "камни смерти", при контакте с которыми грозная парочка переносится в потустронний мир, где можно получить задание от какого-нибудь почившего бедолаги. Также создатели завезли массу оружия и снаряжения — будем надеяться, что ассортимент достоин ролевого жанра, хотя Hunted по своей сути более близок к экшенам от третьего лица.

Не обойдется без нейтральных персонажей. Во владениях нечисти дожидаются незавидной участи те самые пленники. Освобождать их всех необязательно, но великодушие принесет ощутимую пользу. Здесь мы подошли чуть ли не к самой яркой черте проекта — полезности спасенных и, как производное, черному юмору. Слова одного из продюсеров: спасать узников крайне выгодно! Если выпустить из камеры толпу заключенных, то они весело и бестолково разбегутся по подземелью в поисках пути к свободе. И при этом обязательно приведут в действие смертельные ловушки, поджидавшие вас. Проходя мимо разорванных тушек, приходим к выводу: спасение обездоленных — дело благородное, доброе и нужное.

Нахваливая юмористическую часть Hunted: The Demon's Forge, разработчики показывают сценку из демо, доказывая, что за океаном хохочут по несколько иным причинам, чем у нас: Элара спасает крестьянина, подвешенного за руки в мрачных застенках. Тот, вместо того чтобы спешить в родной колхоз, начинает горячо и многословно благодарить амазонку. Вдруг выпрыгивает паук-переросток и уволакивает верещащего мужичка. Чтобы, значит, снова подвесить. Смахнув выступившие от смеха слезы, отмечу, что место нашлось и общедоступному юмору. Элара постоянно подкалывает приятеля, томным голосом комментирует происходящее и обрушивает на врага трехэтажный эльфийский мат. Некоторые обитатели игрового мира также не против вступить в беседу, вызывая улыбку комичным пафосом и живостью речи.

Одиночный режим в Hunted отменять никто не собирается, но во главе угла у ребят из inXile — кооператив на двоих. Что уж тут, никакой AI не способен поднять градус веселья и азарта так, как это сделает компания старого друга или опостылевшего в реальной жизни коллеги по работе. А ведь можно еще исхитриться и приобщить к совместным подвигам и приключениям любимую тещу. Для укрепления отношений рекомендую сообщить ей, вашей теще, о поразительном внешнем сходстве с Кларой. А потом, глядя с тихим укором, говорить: "Что ж вы, Алевтина Вурдалаковна, все стрелы в молоко-то порасстреляли?"

За техническую часть отвечает седовласый движок Unreal Engine 3. Известно, что в прямых руках он способен на Mass Effect и Gears of War. Известно и то, на что он способен в извилистых руках. Если закрыть глаза на пластмассовые вспышки и излишний блеск, Hunted выглядит достойно даже по строгим современным стандартам: полигонов на моделях предостаточно, уровни готично-очаровательны, анимация на высоте. Но первичная ценность визуальной части проекта заключается прежде всего в его стилистике. Цветовая гамма, архитектура, упыри и вурдалаки — все тщательно выдержано в духе "темного фэнтези". "18+" — вот возрастной рейтинг на данный момент, так что рубить и кромсать будут не по-детски. Вдохновение создатели черпали в играх 80-х и 90-х, наивных и искренних, и эта искренность без труда усматривается в Hunted.

Существуют такие проекты, в которые создателям удается поместить странную и трудноуловимую магию. Магия эта магнетизирует взгляды и вызывает улыбки. При контакте заряжает хорошим настроением, оставляет приятные воспоминания и повышает иммунитет к ОРЗ. Hunted — именно такой случай. Главное, чтобы волшебство не развеялось после выхода игры.

Алексей Корсаков







АНОНС

Mortal Kombat

Жанр: *файтинг*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, PC (?)*
Разработчик: *NetherRealm Studios*
Издатель: *Warner Bros. Interactive Entertainment*
Похожие игры: *серия Mortal Kombat*
Дата выхода: *2011 год*
Официальный сайт игры: *www.themortalkombat.com*

Серия Mortal Kombat — феномен очаровательного идиотизма и всепоглощающей народной любви. Ткнув пальцем в любого бывшего обладателя приставки Sega Mega Drive 2, можно быть уверенным, что этот человек где-то до сих пор хранит потрепанную тетрадь в клеточку, где записаны "коронки" (так в девяностые называли спецприемы, если кто не знает) всех бойцов какого нибудь Ultimate Mortal Kombat 3.

Дети девяностых выросли, обзавелись компьютерами и постепенно забыли о любимой игре. Все дело в том, что последней частью Mortal Kombat на PC была четвертая, одна из самых неудачных. После этого все новые игры серии выпускались только на консолях, а консольная культура в нашей стране развита слабо даже в сравнении с той же Россией. В свете всего этого очень важной видится следующая новость: новый Mortal Kombat почти наверняка будет на PC. Создатель серии Эд Бун в недавнем интервью признался, что его команда серьезно думает о том, чтобы портировать игру на "персоналки", А чуть позже в Сети появился слух, что разработка PC-версии уже идет полным ходом. Поэтому тем, кто последние 13 лет грустно вздыхал при упоминаниях о Mortal Kombat: Armageddon и прочих вкусностях, стоит скрестить пальцы и откладывать деньги на покупку геймпада.

Back to the primitive

Вы наверняка обратили внимание, что новый Mortal Kombat не имеет ни подзаголовка, ни порядкового номера (девятого, если быть точным). Этот ход олицетворяет то, как разработчики подходят к созданию игры. Новый Mortal Kombat будет олдскульным файтингом с трехмерными персонажами, дерущимися на фоне двухмерных задников. Nextgen-версия Mortal Kombat: Trilogy, если хотите. Решение, на мой взгляд, абсолютно верное. Перейдя в 1997-ом году на три измерения, игра растеряла почти всю свою атмосферу, после чего долго не могла ее вернуть, что в итоге привело к богомерзию под названием Mortal Kombat vs. DC Universe.

Понятно, что второй Mortal Kombat: Trilogy делать никто не собирается. Упомянутая игра была довольно несбалансированным файтингом, имевшим успех лишь из-за количества бойцов (там были собраны все персонажи из первых трех частей). В наше время такой номер не пройдет, поэтому NetherRealm Studios заявляют, что они потратили очень много времени на разработку уникального стиля для каждого персонажа. По словам Эда Буна, планируется сделать Mortal Kombat киберспортивной дисциплиной. А это значит, что мы можем рассчитывать как минимум на неплохой баланс и разнообразные битвы. При этом не стоит думать, что Mortal Kombat вторгнется на территорию Street Fighter и заставит игрока сутками заучивать многоэтажные комбо. Управление будет крайне дружелюбным, местами даже проще, чем в первых играх серии. Эд Бун, однако, сказал, что игра будет рассчитана прежде всего на хардкорных игроков. Просто для победы нужен будет не навык заучивать длиннющие последовательности кнопок, а умение применить свои коронные приемы в нужное время и в нужном месте. Создается впечатление, что в новом Mortal Kombat будет, не побоюсь этого слова, всамделишная тактика.



Unleashing the bloodthirsty

Само собой, всем очень интересно, как у новой части игры, спровоцировавшей создание ESRB, обстоят дела с насилием. После детсадовской Mortal Kombat vs. DC Universe создалось впечатление, что Mortal Kombat окончательно "опопсел" и растерял все свои козыри. Ан нет, патентованная жестокость возвращается. Причем возвращается с лихвой, едва ли не вдвое превышая по степени кровавости все предыдущие части. Еще во время боя, благодаря высокой интерактивности, модели персонажей покрываются кровоточащими ранами, рвут друг другу одежду, теряют ее части. К концу финального раунда оба бойца выглядят так, словно их кто-то пожевал и выплюнул. При этом весьма впечатляет новая фишка, названная "X-Ray attacks", этакая замена "Aggressor" из Mortal Kombat: Trilogy. Набрав достаточное количество "ярости", боец сможет нанести сокрушительный удар, последствия которого демонстрируются крупным планом сквозь кожный покров жертвы. Переломы костей, разрывы мышц, оторванные внутренние органы — отличное пособие для студента медицинского вуза. А когда дело доходит до fatality...



Эд Бун скромно заявляет, что за последние годы жестокость в играх шагнула далеко вперед и сейчас расчлененкой никого уже не удивишь. Однако вид на то, как Кунг Лао своей шляпой, словно циркулярной пилой, разрезает оппонента пополам через пах, заставит любого мужчину поморщиться и неосознанным движением приложить руки понятно к чему. И остальные из продемонстрированных "фаталити" мало чем уступают.

I'm gonna fight to survive!

В Mortal Kombat вернется старый режим коллективного боя. Как и в UMK, здесь можно будет выбрать по два бойца для каждой из двух сторон. Но, в отличие от файтинга 15-летней давности, между ними можно будет переключаться в любой момент. Вообще-то режим 2 на 2 никогда не был особо популярен, разве только если вы играете в большой компании и у вас есть 4 геймпада. Впрочем, время покажет, что из этого выйдет.

Что касается имиджа персонажей, то здесь разработчики пока ничего особо не изменили. Добавили моделям деталей, кое-кого переодели — на этом все. Сейчас в фанатских сообществах наиболее популярной является тема нового облика Сони Блейд — ей драматически увеличили размер бюста, что очень хорошо заметно на имеющихся скриншотах. Соня, несмотря на свой солидный возраст, никогда не была особо популярным персонажем, так что это решение художников может помочь ей обрести новых поклонников.

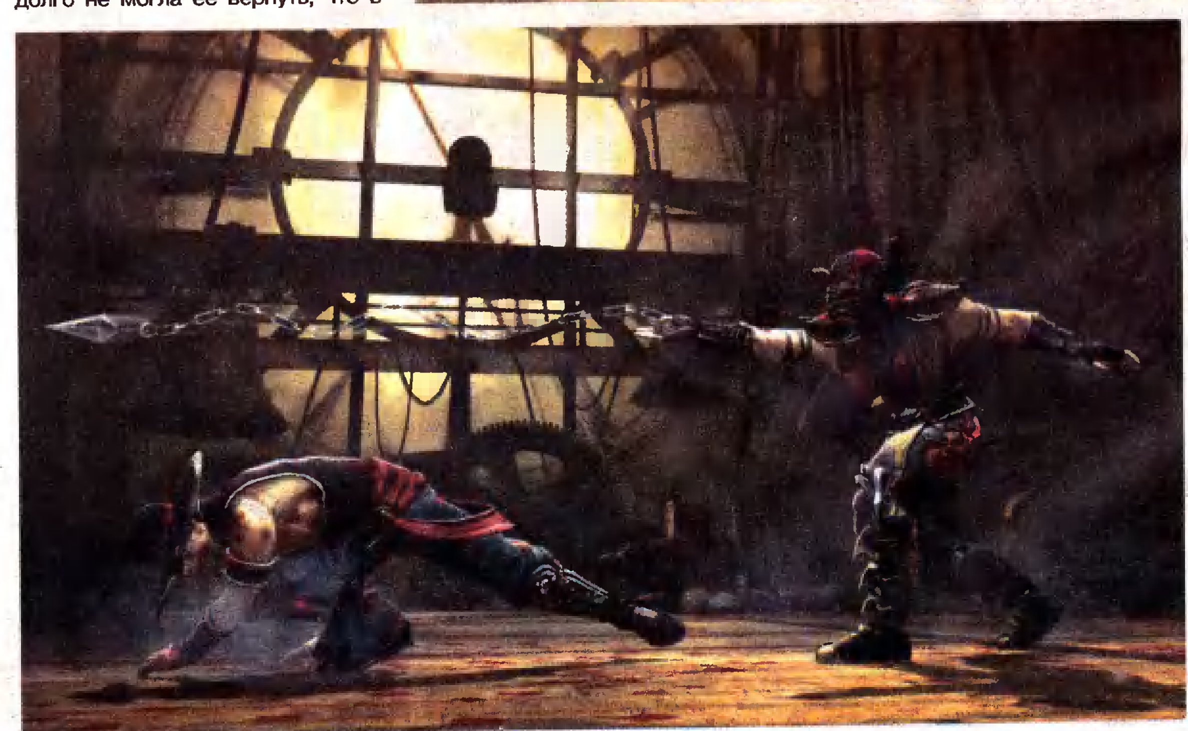
Кстати говоря, игра делается на Unreal Engine 3, что является еще одним аргументом для создания PC-порта. Этот движок очень легко подходит для переноса игр среди платформ, что доказывают многие примеры удачных портов изначально консольных проектов.

Eaten back to life

Среди обладателей PC бытует мнение, что сюжет серии рудиментарен и не имеет особого значения. Это, конечно же, не так. Обладатели консолей (а также те, кто играл не в пиратские PC-версии Mortal Kombat, где были вырезаны ролики) знают, что вселенная игры донельзя насыщена различными историями и событиями. Чтобы в них разобраться, необходимо иметь под рукой патентованного специалиста. Даже сами разработчики иногда противоречили себе, пытаясь вписать сюжеты МК-игр начала двухтысячных в общую канву. Теперь же, запутавшись окончательно, NetherRealm Studios решили просто начать все сначала. По сюжету, который продолжает события Mortal Kombat: Armageddon, воины земли потерпели окончательное и бесповоротное поражение. Шао Кан низверг Рейдена, и бог грома, собравшись с силами, отправил самому себе послание в прошлое, чтобы предупредить о грядущей катастрофе. Рейден в прошлом получает это послание, после чего все начинается сначала. Вот так вот все просто и незатейливо. Будем надеяться, что в сценарии не окажется места солдату Кайлу Ризу и киборгу клана Лин Куэй с лицом Арнольда Шварценеггера.

Итак, Mortal Kombat возвращается, во всех смыслах этого слова. Обладатели консолей ожидают отличную игру в знаменитой вселенной, а "писишники" разминают кулаки, достают старые тетрадочки и вспоминают, как пускать гарпун Скорпиона.

Роман Бетеня





АНОНС

Killzone 3

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Guerrilla Games*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Издатель в СНГ: *Sony Computer Entertainment Europe*
Похожие игры: *серия Killzone*
Дата выхода: *22 февраля 2011 года*
Официальный сайт игры: *www.killzone.com/kz3*

Матиас де Йонж, руководитель проекта, не уставал говорить о том, что при разработке третьей части одной из эксклюзивных серий для консоли от Sony его команда больше всего прислушивалась к пожеланиям и жалобам игроков. Стоит ждать от Killzone 3 того, что разработчики расстараются не только из-за отличного качества первых двух пришествий и особых надежд на этот проект у издателей, но и из-за того, что трилогией серия должна завершиться — хороший повод для того, чтобы продемонстрировать блистательный проект.

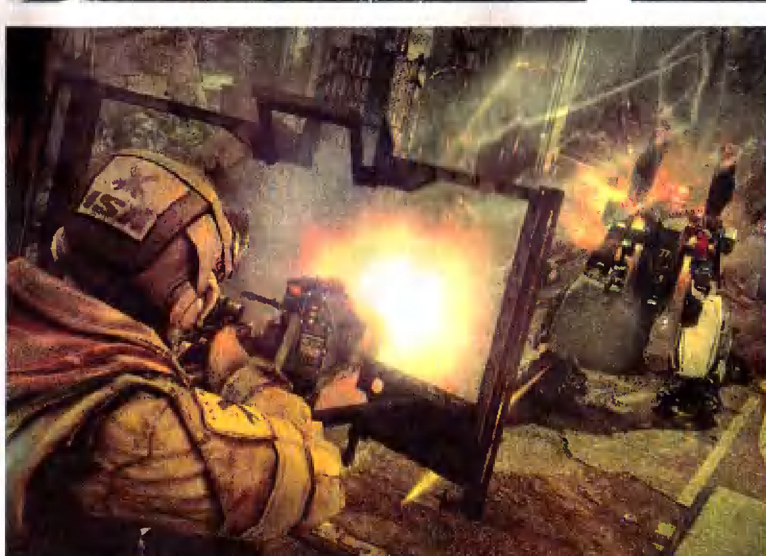
Стилистическое исполнение здорово изменится в сторону роста атмосферности — визуальный облик игры станет куда более ярким и контрастным. Разработчики стремятся создать индивидуальный, очень специфический вид проекта, придавая картинке как можно больше свежести. Вояж в мир Killzone 3 станет настоящим виртуальным путешествием, и каждый путник сможет вдоволь налюбоваться на красочные пейзажи, посмаковать реализацию погодных условий, ощутить себя в самой настоящей фантастической вселенной со своим собственным, уникальным духом. Атмосфера обещает быть очень спокойной, слегка сказочной, нереальной, умиротворяющей, что вкупе с особо циничным уровнем брутальности должно обеспечить игре фирменное лицо. Памятуя о дизайнерских наработках в первой и особенно во второй части, можно не сомневаться, что если не полностью, то хотя бы частично облик игры будет похож на обещанный. Футуристическая сказка с брызгами крови и выпущенными внутренностями — что может быть милее?

Естественно, всяческих винтовок, автоматов, гранатометов и прочих средств уничтожения живой силы противника в Killzone 3 будет предостаточно, но главным пробивным оружием станет аутентичная девятизарядная ракетная установка с самонаводящимися снарядами. Постоянно таскать ее за плечами никто не позволит, но в особо трудные моменты, когда надобность в тяжелом вооружении возрастет в разы, это детище безумного гения военной мысли можно будет достать из обоза. Основная задача ракетницы состоит в том, чтобы плотным разрушительным огнем подавлять сопротивление противника на укрепленных рубежах и партизанскими вылазками из-за укрытий "снимать" боевую технику, но никто не помешает развлечься и разрядить обойму в марширующий отряд пехоты и полюбоваться на разлетающиеся по локации кровавые ошметки.

Но куда больше крови и брутальности обещает заявленный разработчиками контактный бой. В Killzone 3 он не будет ограничен возможностью заехать противнику по голове прикладом. Выколоть врагу глаза, провести ножом по горлу или просто переломать оное, провести захват и со всей дури ударить головой о стену или камень — это далеко не все приемы, которые будут доступны нашему герою в финальной части трилогии. Причем проведение их будет выделяться высоким уровнем постановки: сблизились с солдатом, нажали на кнопку — и смотрим, как наш протагонист проводит красивый жестокий прием с особым цинизмом.

Но не стоит думать, что противники в Killzone 3 так просто дадут размазывать свои черепушки об элементы антуража — борьбу они обещают навязывать нешуточную. И без того отличный уровень искусственного интеллекта из прошлой части будет доработан, а следовательно, враги еще более эффективно начнут пользоваться укрытиями, устраивать засады и, если понадобится, вести плотный заградительный огонь вслепую, а в удобные и выгодные моменты смогут проводить разительные атаки во фланги и в тыл. Тем более что некоторые противники получат в свое распоряжение джет-паки — реактивные ранцы. Падающий с небес прямиком за шиворот отряд вражеской пехоты сможет неслабо подпортить нервы, но точно такой же ракетный ранец за спиной у нашего героя позволит умело противостоять вражеской элите. Killzone 3 словно намекает на "вертикальный геймплей", который увеличит просторы для маневров и тактических приемов — главное, чтобы все это было доведено до ума и работало без сбоев.





Еще одной отличительной чертой Killzone 3 станет интеграция с последними технологическими новинками нашего времени — поддержкой стереоскопического 3D и не так давно появившегося контроллера Move. Сейчас выпускаются многие проекты с возможностью лицезреть происходящее в трех измерениях через специальные очки, однако эта функция добавляется в основном в качестве почти бесполезного довеска, а Guerrilla Games грозятся сделать ее одной из основных фишек. Можно сказать, что третья часть серии будет эдаким трехмерным симулятором футуристического конфликта, но это вовсе не означает ущемление тех игроков, что предпочитают классику игры на экране телевизора: Killzone 3 обещает сверкать обеими этими гранями. Ну и, естественно, запланированное удовольствие от применения на себе всех чудес заявленного 3D было бы смазано, если бы игрокам пришлось давить на кнопки геймпада: о каком эффекте присутствия тогда можно было бы говорить? Аккурат к релизу игры, который намечен на 22 февраля этого года, специально для Killzone 3 выйдет новая версия контроллера Move, выполненная в виде копии автомата из далекого будущего с удобным расположением всех кнопок и рычажков. И вот уже тогда, со стереоскопическими очками на глазах и с системой управления, копирующей боевое вооружение, можно будет действительно почувствовать себя внутри игровой вселенной.

Сюжетная линия Killzone 3 продолжит рассказ, прерванный финалом второй части, развивая тему вооруженных конфликтов на Хелгане. Противостояние между силами Векты и захватническими отрядами хелгастов закончено, но мира все равно не видать. В вымышленном мире разразится нешуточная гражданская война, в которой нам посчастливится принять непосредственное участие и оказать на ее результат прямое влияние. Причем история обещает не оказаться привязанной к игровому процессу для галочки, а щеголять масштабами и тонким психологизмом. Не последнюю роль в качественном исполнении сюжета сыграют и главные герои: сопровождать нашего протагониста будет пара суровых бойцов, обладающих не только набором уникальных навыков, но и собственными характерами.

Не менее важную роль в грядущей Killzone 3 будут играть возможности многопользовательских баталий, а в их качестве, учитывая опыт и талант разработчиков, попросту невозможно сомневаться. Обретут свои законные места режим кооперативного прохождения со split-screen и массовые побоища через сеть. С последним обещает подсобить проработанная система поиска участников: в теории, только пара нажатий на кнопки и непродолжительное ожидание должно будет отделять каждого желающего от начала мультиплеерного сражения.

Можно не сомневаться, что хотя бы основная часть заявленных фишек в Killzone 3 будет реализована подобающим образом. Тут за игру говорят, скорее, не обещания разработчиков и не их предыдущий удачный опыт, а те силы, которые вкладываются в проект двумя компаниями — девелоперами из Guerrilla Games и издателями из Sony. Один только факт, что специально к релизу третьей части приурочен выход в свет нового контроллера Move, о многом говорит. Но и опасения есть существенные: чем выше забираешься, тем больнее падать.

Остается только ждать двадцать второй день второго месяца года, чтобы собственными глазами увидеть взлет или падение серии Killzone — и во многом даже платформы, эксклюзивом для которой является эта игра.

Эш







ОБЗОР

Fable 3

Пи?ер Молинье

Жанр: *ролевая игра*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Lionhead Studios*
Издатель: *Microsoft*
Издатель в СНГ: *Microsoft*
Похожие игры: *серия Fable*
Официальный сайт игры: *lionhead.com/fable/fable3*



Молинье уже не тот сказочник, что был раньше. Не тот наглый плут, что обещал золотые горы, а отделывался парой монет — но и им были рады. Теперь он маститый солидный дядя в дорогом костюме. А разница? Что будет, если нарядить его в розовое платьице, вручить волшебную палочку и предложить изобразить феечку? Ровным счетом ничего не изменится.

Начнем с радостного: игра хорошая. Очень хорошая, с какого угла на нее ни посмотри. Питер подарил ровно то, чего от него и ждали, подарил карнавал или гей-парад в миниатюре — и вроде все хорошо. Скользкое впечатление. Словно гадалка раскинула карты Таро, а будущего ты не узнал — заплатил за кратковременный сеанс тайны. Ничего, в шатер всегда можно вернуться. Еще раз заплатив за вход.

В то время как конкуренты, если их можно назвать конкурентами, с серьезной миной строят серьезные игры для серьезных людей — ну, вы знаете, все эти многоступенчатые ролевые системы, эпично-сопливые сюжеты и прочая дребедень, — Молинье забавляется. Он без стеснения выкорчевывает из Fable 3 все то, что причисляет игру к ролевому жанру. Одним властным движением розовой волшебной палочки в стразах от Swarovsky. Буквально вырезает маникюрными ножницами все эти ваши ролевые системы и чехарду в инвентаре. Грубо, брутально, по-мужски (хотя по костюму феечки и не скажешь) делает из системы прокачки элементарное уравнение и превращает копание в мешочке с мечами и лечебными снадобьями в фарс. Матерые ролевики, из числа тех, кто еще не ретировался в панике после выхода второй части, скрепят зубами и рвут у себя волосы подмышками, а уже ничего не поделаешь: они не целевая аудитория Молинье.

Fable 3 застревает где-то между ролевой игрой и адвенчурой, но зато по особо любимым элементам RPG дает сотню-другую очков форы самым грозным из недавних (Arcania: Gothic 4, Two Worlds 2) и будущих (Dragon Age 2) соперников по жанру. Игровой мир — блеск, сюжетные персонажи и диалоги — шик, свобода выбора — тип-топ, дизайн — гламур. Иначе говоря, приторности тут не занимать. Не зря же Молинье в розовом платьице.

Со срамным бородатым прошлым Молинье рвет по всем фронтам, разве что не мечет. С Альбионом прощаться не приходится, но на этот раз мир изменился до неузнаваемости. То есть совершенно: никаких скачущих по лесам мифологических тварей, никаких таинственных чародеев, никакой фэнтезийной романтики. Молинье рвет то, что окольцевало серию, и вроде причины ясны, но так и хочется погрозить ему пальчиком: ай-ай-ай, Питер, взрослый человек, а такое маркетинговое ребячество!

Хотя, чего греха таить, историческое взросление пошло Альбиону на пользу, несмотря на то, что стилистические перемены проведены словно валиком по роже. Если в первой Fable мир скакал мальчишкой младшего школьного возраста, а во второй части обернулся юношей, то в Fable 3 у нас не отрок,



но муж. Лет эдак тридцати: еще чуть-чуть — и кризис среднего возраста. Антиутопия выпала густой порослью на лице, где-то с сединой, но это вполне каноничная политическая антиутопия: народ угнетен и кроме чарки и шкварки ничего не видит, перебиваясь от получки до получки, детский труд, показательные массовые расстрелы оппозиции, медицина, образование — словом, полная задница типичного затянувшегося диктаторского режима. И сам король-сатрап на троне — кулачищкой стучит да усами шевелит.

Стилистически — ни дать ни взять викторианская Британия. Худшая ее часть. Ирландия, пожалуй. Когда милые разбросанные тут и там деревушки, волшебные рощи и прочую умилительную дребедень меняют на загаженные людьми подворотни кирпичных многоэтажных застроек, наполненные производственными цехами и падшими женщинами — вот это и называется резким переходом. Пинком из карамельной сказки с героями и чудовищами прямиком на страницы произведений Диккенса и Гамсуна. Социальная катастрофа — но поодаль прозвучит "Марсельеза", когда вы придете в Альбион.

Fable 3 — как зеркальное отражение французских буржуазных революций, а наш герой предстает антиподом кровавому режиму зазравшегося диктатора и чуть ли не манной небесной. И первая часть зарисовок и миниатюр Молинье — это подрывная работа против полицейского государства и идеологический труд с местным населением. Можно написать хоть несколько томов сочинений, но до тех пор, пока низы не захотят, в Альбионе ничего не изменится. Альтернатива действует безотказно, образ добренького революционера начинает пожирать мозги обывателей с огромной скоростью — и вот они уже на баррикадах. А там путч, свержение, коронация, пир и все сопутствующее. Самое время почувствовать себя в шкуре властителя мира Fable 3: казнить и миловать, устанавливать законы и нарушать их.

И тут-то на своей коже придется ощутить, что благими намерениями выстлана дорога в ад. Немного пошалить на должности и попытаться изобразить аналог банановой республики или что-то в этом роде можно, глубже — нет, коммунизм не построить. Вот только все бразды правления волей Молинье оказываются ловушкой: лавировать между тоталитаризмом и демократией придется очень умело, если есть желание удержаться на троне. Альбиону угрожает сильный внешний враг, а тут уже как-то не до школ и здравоохранения, и, как назло, технологии не успели продвинуться до телевидения, а то его мощностями легко можно было бы лить идеологические помои на головы обывателей. А так чего гляди на улицы выйдут да напомнят, кто кого на престол сажал. Лавирование между жесткой, но безопасной политикой и правовым государством, которое враги могут легко нагнуть, забавляет, но оставляет не так много места для маневров.

Зато все решения Его Величества Вас исполняются беспрекословно — последствия своих указов натурально видишь, а это обеспечивает игре какую-никакую, но реиграбельность. Придется набить несколько шишек, прежде чем придет истинное понимание правления государством, хотя для некоторых, особо одаренных деятелей оно и за шестнадцать лет не достучится — все так же будут совершать одну политическую ошибку за другим экономическим проколом. Но ведь и приятнее править, когда последствия выбора имеют государственное значение. Жаль только, что воздвижение военной базы произойдет, едва отдадим такой указ: Молинье выбрасывает антиусловности на мусорку.



Однако же сумерками Молинье Fable 3 явно недокормил: нарочитая сказочная карамельность и бархатистость частично перекочевали в триквел, причем в его викторианском антураже смотрятся они ну совершенно нелепо. Этим Питер бахвалился еще в анонсах: вырезаешь мирное население и шастаешь по падшим женщинам — боевое орудие покрывается кровавой ржавчиной, а облик героя становится грозным и неприветливым; сажаешь цветочки луговые и бьешь по лбам злых дядек — от клинка исходит свечение божественного сияния. Ну, сущая нелепость. Хотя на боевую систему вроде бы и грех жаловаться: детская простота дает возможность сокрушать орды врагов во время позевывания или не отрываясь от поглощения сахарной ваты, а немногочисленные заклинания разбавлены возможностью их синтеза. Только скучно все это.

Как и сотни вариантов бровей, бород и усов — впрочем, может быть, кому-то они позволят лучше вжиться в роль своего героя. Хотя по эстетике, эмоциональности и интеллектуальности к Fable 3 не так просто подкопаться. Выполненные вручную викторианские города, очаровательные, изысканные пейзажи, занимательные квесты, бесподобная озвучка в оригинале. Костью в горле становится спекшийся сюжет, а кто-то поворчит на среднего уровня графику. А на самом деле в Альбионе попросту стало скучно. Изнасилованный труп Fable 3 выглядит все еще с лоском и блеском, но начинает основательно попахивать. Профессиональная работа и смена временного антуража пошли третьей части на пользу, политика и управление страной пусть не идеальны, но занимают, а в остальном — скучно. Пора заканчивать.

После всего увиденного, услышанного и заигранного Питеру хочется посоветовать бросить совокупляться с уже разлагающимся трупом Fable. И заняться чем-нибудь общественно полезным: выудить из своей легендарной головы парочку действительно свежих идей, бросить игровую индустрию и устроиться работать гидом или проституткой. Уже не интересно, что приключится в Альбионе, когда туда прилетят космические пришельцы или набегут орды зомби, честное слово.



РАДОСТИ:

Прекрасный мир
Отличные диалоги
Шикарный дизайн
Возможность устроить путч и самолично усесться на трон

ГАДОСТИ:

Графика неказиста
Слипшийся сюжет
Утрирование

ОЦЕНКА:

7.6

ВЫВОД:

Молинье выдавил из франчайза Fable все соки — и именно этому третья часть обязана своим породистым качеством. Только что дальше? "Ну котик, ну миленький, еще капельку"?

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Splatterhouse

Жанр: *слэшер*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *BottleRocket Entertainment, Surge*
Издатель: *Namco Bandai Games*
Похожие игры: *Dante's Inferno, серия God of War, серия Diablo*
Официальный сайт игры: *www.splatterhousegame.com*

Splatterhouse — это попытка возрождения древней, как вся индустрия виртуальных развлечений, beat 'em up серии консольных игр, которая одновременно старалась напустить на себя дорогую изысканность старины и зрелищность современных модных тенденций. И то и другое разработчикам удалось, но на то, чтобы окончательно довести игру до ума, у них не хватило ни времени, ни умения.

Думается, ждать от особо мясного слэшера — а Splatterhouse именно так и позиционировался — сколь-нибудь внятно закрученной и залихватской сюжетной линии никто и не собирался. Поэтому навряд ли найдутся недовольные очевидным минусом проекта — статичной и блеклой, как оно и бывает в таких случаях, работой сценаристов. Все крутится на древнем как мир треугольнике: хороший парень, девочка в беде, злой господин. Третий похищает вторую, а первый отправляется на выручку. Правда, нашему протагонисту, щуплому безобидному ботанику по имени Рик, пришлось бы несладко в мире Splatterhouse, если бы он, истекающий кровью после короткой драки с коварным доктором Вестом, не обнаружил возле себя маску да предсмертной шутки ради не решил ее примерить. А там — как в известном фильме с Джимом Керри: маска наделила тело главного героя богатырской силой и некоторыми спецспособностями — и вот теперь он вполне способен вырвать из лап антагониста свою возлюбленную, проломив перед этим не одну сотню пустых голов приспешников местного доктора Зло.



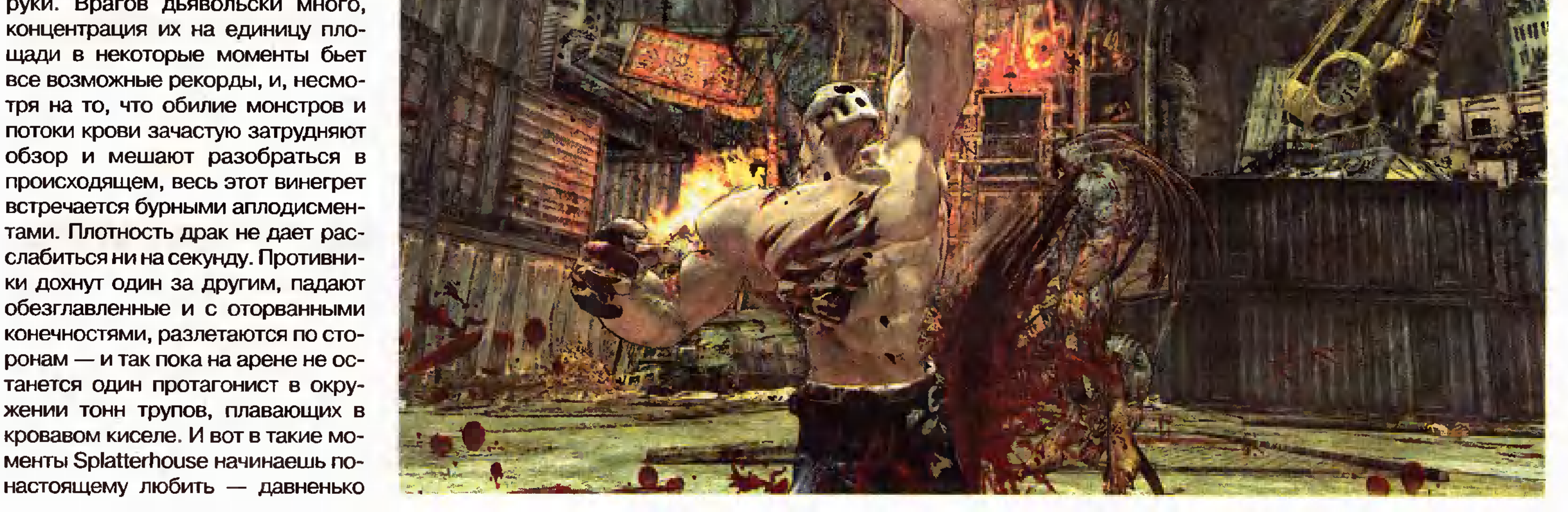


Возможность опробовать обретенную силу на практике представится тут же: на нашего героя сразу ринутся толпы монстров. И тут-то берет старт настоящее веселье: врагов можно пинать, лупить их кулаками, отрывать руки-ноги и головы, снова пинать — буйство мясорубки может дать фору и серии God of War, так что должное впечатление производит. Поначалу потасовки вызывают чуть ли не детский восторг, потому как даже самая обычная драка одаривает нас брызгами литров кетчупа прямиком в экран и кучами отчлененных конечностей. Кровь и еще раз кровь, чертовски много крови — именно на этот элемент брутальности сделали ставку в Splatterhouse разработчики, и это более чем оправдывается в то время, когда свежие игры, тонущие в выпущенных кишках противников, можно сосчитать по пальцам одной руки. Врагов дьявольски много, концентрация их на единицу площади в некоторые моменты бьет все возможные рекорды, и, несмотря на то, что обилие монстров и потоки крови зачастую затрудняют обзор и мешают разобраться в происходящем, весь этот винегрет встречается бурными аплодисментами. Плотность драк не дает расслабиться ни на секунду. Противники дохнут один за другим, падают обезглавленные и с оторванными конечностями, разлетаются по сторонам — и так пока на арене не останется один протагонист в окружении тонн трупов, плавающих в кровавом киселе. И вот в такие моменты Splatterhouse начинаешь понастоящему любить — давненько мы не видели подобной мясорубки.

Когда у героя заканчиваются силы мутузить монстров руками да ногами, некислое подспорье могут оказать найденные смертоносные предметы. Помахивая клинком, молотом или бензопилой, испытываешь особое удовольствие безумного маньяка-манчкина, а когда обнаруживаешь, что можно подобрать только что оттяпанную у тебя руку и начать хлестать ей врагов по их наглым мордам, то и вовсе сложно удержаться от того, чтоб излить свой восторг нецензурными возгласами. Правда, у каждого подручного средства уничтожения срок годности невысок, поэтому зачастую не лишним будет обратиться к полученным с маской спецспособностям. Например, трансформировать собственные руки в огромные палаши, покрыться броней с шипами и превратиться в буквальном смысле слова в машину для производства кровавого фарша. Иногда игра позволяет устроить какую-нибудь показательную казнь, например, посадить неудачливого монстра на кол или размазать его о стену. Когда и этого окажется мало, в дело можно смело пускать всевозможные комбинации ударов, улучшающиеся от уровня к уровню. Расплачиваться за это придется в буквальном смысле кровью — она здесь и жизнь, и эквивалент очков опыта. Заработать еще немного кровушки поможет, опять же, маска, аккуратно и зрелищно высасывающая жизненную энергию из противников.

С боссами не намного сложнее — требуется лишь больше времени на постоянное их забивание при помощи специальных умений, комбинированных ударов и подручных средств. Чуете, куда ветер дует? Да, Splatterhouse — это типичный слэшер.

Вся игра проходится по перманентной схеме: толпа монстров сменяется другой толпой монстров, а каждый уровень закономерно заканчивается встречей с огромным живучим боссом. Вполне себе каноны жанра, но Splatterhouse с ними теряет больше, чем приобретает, разменивая способность удивлять на классическую резню. Разбавляет все это дело своеобразный привет прошлому столетию, когда нарубание из врагов котлет переходит в два измерения и перед глазами предстает классика жанра "beat' em up" со всеми свойственными ей условностями и гротеском. Правда, такого кусочка разнообразия хватает ненадолго. Примерно на столько же, на сколько удается поддерживать интерес дизайнерским находкам: симпатичные локации вроде аутентичного особняка или мрачного производственного помещения замечаются лишь на первых порах, после чего тонут в океанах крови. А вот милые порывы проекта нагнетать ужас, повыв из-за угла, смотрятся с нужным настроением абсурдности и гипертрофированности происходящего.



Как бы ни было классно и круто забрызгивать экран кровью, все хорошее рано или поздно заканчивается. В случае со Splatterhouse все заканчивается пусть не слишком рано, но задолго до окончания игры. Мясо приедается. Бодрый манчкинский темп позволяет пролететь проект до конца, но такого восторга, как в первые часы прохождения, от часов завершающих ждать не стоит. Постоянный алгоритм "зачистили коридоры — порубили нечисть в зале — зачистили коридоры" наскучивает. Не шибко разношерстный набор монстров навевает нехорошие мысли о самокопировании. Банальное закликивание встречных Особо Здоровых Монстров не блещет эпичностью. А поддержать интерес тут нечему: опыт, приятные находки, неожиданные смерти — за всем этим пожалуйте в бородатую, но все еще актуальную Diablo II. И только приобретенный с маской зловещий голос протагониста продолжает подталкивать игрока вперед. Похабные шуточки и "черные" остроты, отпускаемые главным героем, не дадут соскучиться даже во время самых тоскливых блужданий по коридорам и особо унылого рубилова с многочисленными тупыми монстрами. Рик пришел сюда надрать пару сотен задниц и жевать жвачку — тому и рады.

Splatterhouse заслуживал бы намного лучшей оценки и полностью восторженных отзывов, если бы разработчики повозились с игрой подольше, наклепали бы новых монстров, оружия, суперударов и прочего. А так — сколько бы сердце ни радовалось брутальности и литрам кетчупа в антуражах изысканных арен, все это ближе ко второй половине игры серьезно приедается.

РАДОСТИ:

Много врагов
Много крови
Много драйва
Красивые уровни

ГАДОСТИ:

Много однообразия
Средняя графика

ОЦЕНКА:

6.7

ВЫВОД:

Этот крайне увлекательный в течение первых нескольких часов слэшер обязательно придется по вкусу всем любителям бездумного мочилова. Литры кетчупа — и тогда даже вопиющее однообразие не покажется скверной.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Мринский И.

ОБЗОР

Vanquish

Суши-грайндхаус

Жанр: шутер от третьего лица
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Platinum Games
Издатель: Sega
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Contra, серия Steam Slug, серия Gears of War
Мультиплеер: отсутствует
Официальный сайт игры: platinumgames.com/games/vanquish

Синдзи Миками действительно хочется сказать спокойное одобрительное "спасибо". Но, как это ни странно, не за уровень Vanquish, не за то, что вышло из-под его режиссерского пера и пришло на экраны наших телевизоров, не за полудюжину часов прохождения, а всего лишь за то, что своим проектом он еще раз подтвердил: числовые эквиваленты оценивания компьютерных и видеоигр в профильной прессе — что собаке пятая лапа.

К этой теме вернемся в заключении, а пока пишу: "Vanquish с эстетической точки зрения одновременно не выдерживает никакой критики и ловким пируэтом уклоняется от всяческих обвинений". Культурно-эмоциональная составляющая проекта — это три маски: а) грустная; б) комичная; в) равнодушная.

а) Сюжет дегенеративен до появления удушья, тошноты и коликов в желудке. Пудрить аудитории мозги образами злых коммунистических террористов из соседней России, что захватили огромную орбитальную станцию и угрожают всему цивилизованному миру смертью и разрушениями, стало моветоном еще в начале девяностых годов минувшего столетия. Прообразы героических обезличенных борцов с вселенским злом, способных разве что на пару-тройку пафосных фраз на камеру, — это не модно примерно с тех же времен. В Vanquish отсутствует все, что мы подразумеваем, когда говорим слово "сюжет". Сценаристских выкрутасов, череды неожиданных событий, смены масштабов и скачки акцентов, запоминающихся, колоритных героев, внятных диалоговых веток, хорошего уровня постановки сюжетных зарисовок, банальной интриги — ничего этого в новом проекте Синдзи Миками нет. Вместо них — пустота и клише.

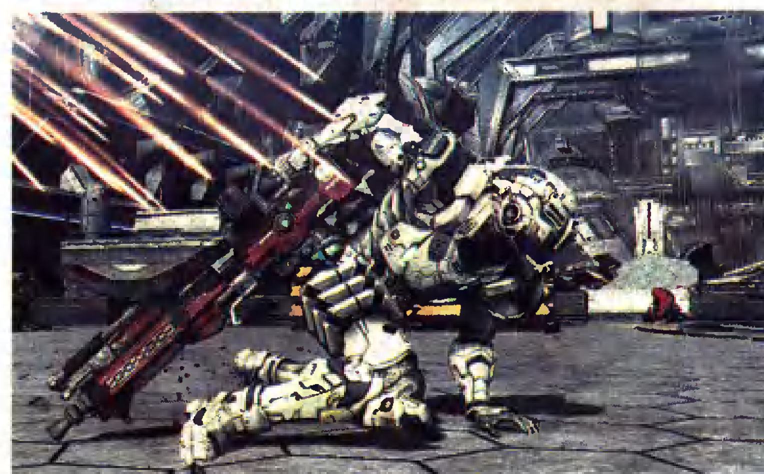
б) Авторы пытаются шутить, но это становится заметно, только если все ироничные моменты такими представить для себя. Миками прикалывается искренне, непосредственно, с открытым забралом, но забывает об одной важной вещи: высмеивание штампов надо подать так, чтобы в эти самые штампы самому не вляпаться по уши. Не вышло: пародия на "клюкву", по сути, является "клюквой", пародии на клише жанра "боевик" являются клише жанра "боевик", пародии на интуитивно узнаваемых героев являются кальками с этих героев. И пусть умом понимаешь, что все это — ирония, чувство юмора говорит: бред и не смешно. А если и смешно, то только после слова "лопата".

в) Если кинуть взор на срамное прошлое — Миками становится милым игровым ретроградом. Сюжетно-эстетическая нелепица приобретает черты старых добрых ностальгических проектов жанра "shoot 'em up", которые отъедали время и гибкость пальцев у всех тех, кто еще застал SNES и легендарные сериалы Contra и Steam Slug. Минимум слов — максимум гипертрофии и абсурда. Суши-грайндхаус, который, стоит признать, без должной стилизации, без интуитивно понятных отсылок автоматом закусывается кусочком имбиря. Нет послевкусия, и быть не может без эстетических посылов ретро, когда смысловые мотивы находятся и воспринимаются с трудом и излишним усилием.

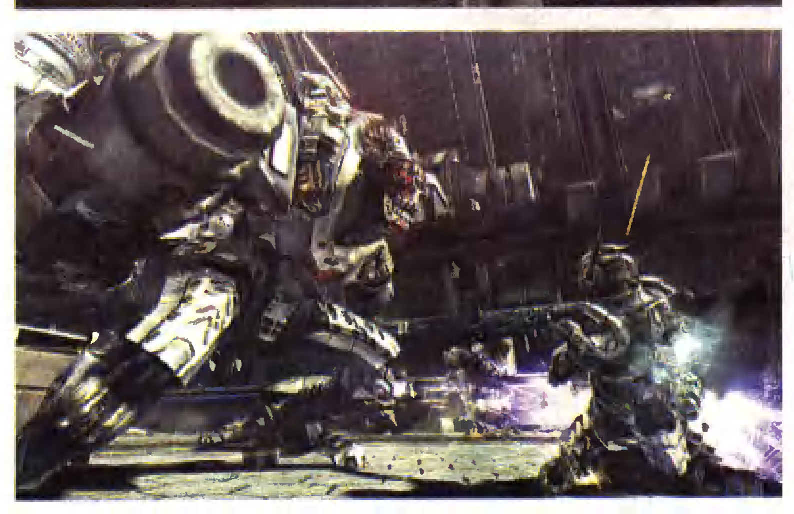
За культурную ценность Vanquish можно хвалить, можно ругать, можно изобразить постную мину.

"Vanquish с точки зрения подачи и исполнения геймплея или вызывает желание реагировать бурно и в положительных тонах, или задумчиво пожимать плечами", — продолжаю прерванную мысль. Игровая механика уже не жонглирует масками, но стремится обнаружить на дне тарелки с 1) изумительным кушаньем пару 2) дохлых мух.









1) По своей сути Vanquish — это аккуратный и тщательный перенос концепта доисторических спинномозговых шутеров с элементами платформинга в полное, цельное третье измерение. Динамика, драйв, насыщенность множеством небольших событий тут возведены в абсолют и поддерживаются с болезненным рвением. Нет яркости постановочных моментов, сценок формата "натяни кому-то глаз на задницу последовательным нажатием кнопок" и прочей осточертевшей новомодной ерунды. Миками играет по другим правилам, вываливая на любого, кто вздумает вторгнуться в мир проекта, массы вполне адекватных в поведении, агрессивных и кровожадных противников. А как разбираться с ними — это уже ваша забота. Пара метких выстрелов может значительно облегчить жизнь, а несколько простых интуитивных ходов дают повод задуматься о балансе, но на него, к удивлению, не приходится жаловаться. Vanquish — это действительно игра, сложность которой измеряется вами. Если она кажется простоватой — вы действуете чертовски правильно и надо бы поменять уровень сложности, последний из которых — прямо-таки отдушина для всех, кто тащится от зубодробительной и потовыжимающей напряженности самых хардкорных представителей жанра "shoot 'em up" на доисторических консолях. Если проект зажимает вас в тиски на "Casual" — вы просто неправильно действуете. Это настоящий игровой грайндхаус, в том смысле, что эстетически и геймплейно Vanquish является прямым наследником Contra и иже с ней, подогнанным под современные высокие бюджеты. Выпадающие из умерщвленных боевых роботов апгрейды оружия, фактическое бессмертие, многочисленные здоровые боссы, страдающие традиционным SNES-овским гигантизмом, — все буквально кричит об этом, надо просто услышать.

2) Игра пролетается за жалкую полудюжину часов, при такой динамике происходящего "хэппи энд" наступает, фактически, незаметно — и делать тут больше нечего. Конечно, самые отъявленные гики могут испробовать все уровни сложности и прочее, но на деле оказывается, что причин для возвращения на космическую станцию попросту нет. К тому же в Vanquish отсутствует такой наиважнейший элемент, как кооператив, не говоря уже о мультиплеере. А они просто просятся в эту игру, да проситься оказывается мало. Не красят Микàми как создателя и попытки привести в насквозь олдскульный проект западные наработки — эстетику дизайна, бронекостюм из Crysis, укрытия и стилистику дилогии Gears of War, которые в суши-грайндхаусе смотрятся как верблюды на Северном полюсе.

За геймплейную ценность Vanquish можно хвалить, а можно высказать симпатии.

Возвращаясь к началу рецензии, указываю, что выставить оценку Vanquish можно с чистой совестью в диапазоне от сопливой "десятки" до презрительной "пятерки" — любую из них можно с легкостью оправдать. И смысл? Вчитайтесь в текст: настоящий перенос японского грайндхауса от игровой индустрии, взращенный на традициях жанра "shoot 'em up", придется по вкусу как любителям бессмысленного зубодробительного экшена и бешеной динамики, так и почитателям консольной ретроградности, но у людей, которые любят осмысленность, драматизм и сценарий, вполне может вызвать недоумение и даже тошноту.

РАДОСТИ:

Высокая динамика происходящего
Драйв и еще раз драйв
Игровая ретроградность
Отличная оптимизация

ГАДОСТИ:

Пустой, бестолковый сюжет
Клише, клише, клише
Отсутствие мультиплеера и кооператива
Средняя графика и мерзкий саунд

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Главная задача игрока при пролете этой бездумной экшен-короткометражки состоит в том, чтобы не подавиться попкорном. Взрывы, вспышки, динамика, драйв, бесконечная пальба и прочая мишура застилают глаза — фастфуд в ускоренном режиме подается через шланг прямо в желудок. Но стоит на мгновение отвлечься, как вовсю проявляет себя полнейшая бесхребетность проекта во всех остальных аспектах.

Обзор написан по PS3-версии игры

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Disciples 3: Орды нежити

Название на Западе: Disciples 3: Resurrection
Жанр: пошаговая стратегия; дополнение
Платформа: PC
Разработчик: .dat
Издатель: Strategy First
Издатель в СНГ: Акелла
Похожие игры: Disciples III: Renaissance, Heroes of Might and Magic V, серия King's Bounty
Мультиплеер: hot seat
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 2,0 ГГц или AMD Athlon 3000+; 512 Мб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 6800GT или Radeon 9800; 10 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800GTS или Radeon X1800; 10 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.disciples3.ru





Судьба Disciples 3 напоминает историю о гадком утенке, которому, правда, никак не удается превратиться в прекрасного лебедя. Вышедшая аккурат год назад, под Рождество, игра была встречена весьма холодно. Множественные радикальные перемены в геймплее отвернули от Renaissance поклонников оригинальной дилогии, а пресса жестоко раскритиковала проект в первую очередь за непозволительную забагованность, обилие системных ошибок и прочих обидных недоработок.

И дополнение, о котором говорили еще до выхода оригинала, по большому счету, стало практически никому не нужным — лишь небольшая группа стратегов-радикалов смогла принять Disciples 3 такой, какой она была. По ведомой одним разработчикам причине в "Ренессансе" нам были доступны только три играбельные расы — Империя людей, демонические Легионы проклятых да длинноухие эльфы. Самое же вкусное — гномов и нежить — приберегли для двух запланированных аддонов, первый из которых мы сегодня и разбираем. Правда, судьба Горных Кланов сейчас находится в подвешенном состоянии, ибо компания-разработчик .dat закрылась сразу же после выхода "Орд нежити", а "Акелла" жаждет полновесную четвертую часть, а не новое дополнение. Но в любом случае, дамы и господа, встречайте — "Орды нежити"!

Уже при поверхностном рассмотрении новой расы в глаза бросается странная политика разработчиков, которая с разных точек зрения может выглядеть как слепая верность канонам сериала, что на фоне всего остального выглядит весьма маловероятно, или как простое желание схалтурить. Без оглядок на обновленный отличный дизайн перед нами абсолютно те же самые Орды нежити, что и во второй части игры. Войска, здания, возможности, ветки развития — все это было дотошно перенесено из Disciples 2 в дополнение, поэтому поклонники оригинальной дилогии с первых же минут почувствуют себя как дома. Отсюда же вытекают и многие особенности расы, неизменные с прошлых частей. Мертвецы по-прежнему остаются весьма сильной стороной конфликта с хорошо поставленными ударными возможностями и неплохими характеристиками сопротивления. И это уже не говоря о том, что нежить, по сути, единственные, кто владеет такими юнитами как оборотни и иже с ними, полностью невосприимчивыми к простому физическому урону. Первые пару миссий вообще можно пройти на одних только этих "волосатиках", единственную угрозу для них представляют вражеские маги, но с ними разобраться обычно труда не составляет.



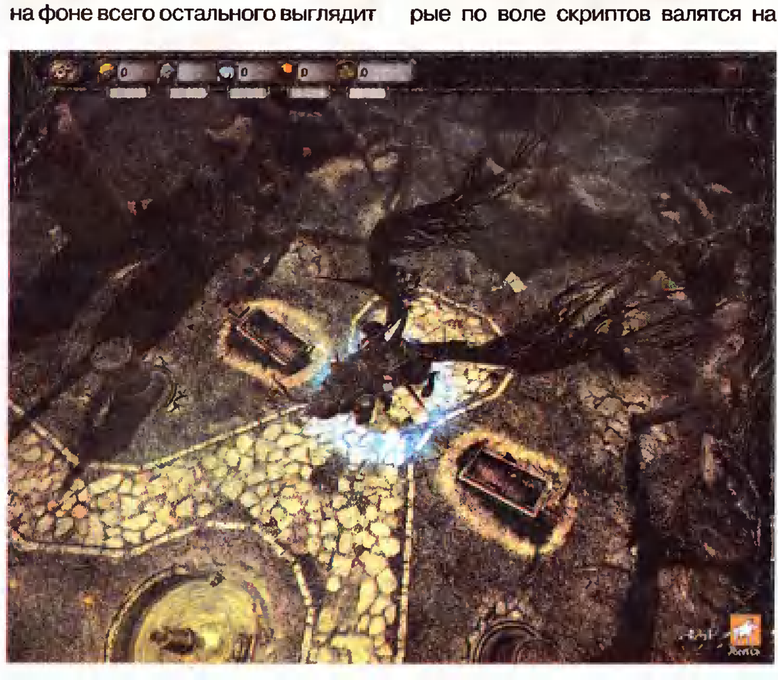
Сам игровой процесс практически не изменился. Мы, как в старые добрые времена, слоняемся по безразмерной карте, копим ресурсы, отстраиваем Столицу, забиваем местных аборигенов, растем в уровнях, выполняем задания и со временем вступаем в конфронтацию с игроками-оппонентами. Однако делать это надоедает очень и очень быстро. От повального однообразия и кривой логики построения миссий страдала даже образцовая по многим пунктам вторая часть, не говоря уже про триквел. Увы, "Орды нежити" не стали исключением. Все разнообразие игровых ситуаций заключается во внезапных и мощных засадах, которые по воле скриптов валятся на ваши головы. Ошпаренным сайгаком лететь вперед по проторенной дорожке строго противопоказано: прыть и зубы вам пообломают на первом же неудачном повороте. Вот и приходится холить и лелеять каждого бойца, прокачиваться в стычках с незначительными NPC, набираться артефактов и зелий в дополнительных заданиях и аккуратно продвигаться дальше. Прохождение каждой из семи миссий кампании может растянуться на многие часы, что требует от игроков недюжинного терпения и усидчивости.

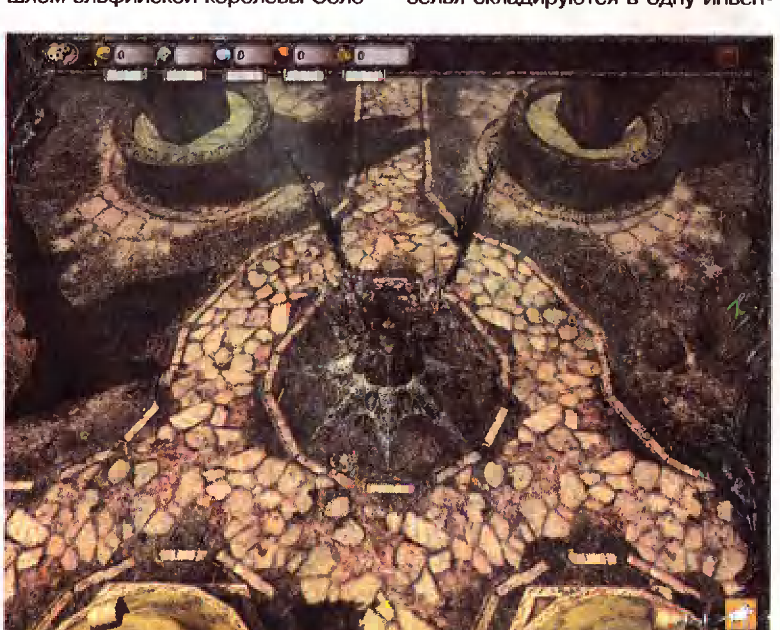
Хорошим стимулом в данном случае стал бы достойный сюжет, однако "Орды нежити" им похвастаться не могут. Если "Ренессанс" предлагал нам что-то новое в плане истории, то в дополнении сценарий за авторством Екатерины Стадниковой продолжает тянуть волынку летописи помешательства в прошлом эльфийской королевы Солониэль, а ныне богини нежити Мортис на почве ревности к бывшему муженьку Галлеану, которого та воскресила еще во времена второй части. В итоге масштабная и величественная история в антураже мрачного мира Невендаар скатилась чуть ли не до уровня банальной бытовухи с поправкой на божественность участников. В сравнении с оригиналом — шаг назад, однозначно.

Главной особенностью дополнения можно назвать заметно перетрясенный баланс. Например, ужесточились требования по найму войск, в особенности — крупных многоклеточных юнитов вроде Титанов, которые отныне требуют вдвое больше лидерства героя. Косметической подтяжке подвергся интерфейс. Обирать трупы поверженных врагов теперь стало гораздо проще благодаря кнопке "Взять все", а одинаковые по типу свитки и зелья складируются в одну инвентарную ячейку. Куда большее значение приобрел параметр "Инициатива", благодаря которому мелкие и шустрые успевают походить дважды или даже трижды, прежде чем наступит черед более "толстых" воинов.

Основательная работа была проведена и над программным кодом. По крайней мере, Disciples 3 перестала так страшно "баговать", как раньше. Нет, ошибки и подвисания по-прежнему наличествуют в немаленьких количествах, но уже хотя бы можно не опасаться за то, что в самый неподходящий момент игра намертво "кинет якорь" или выдаст какой-нибудь другой фортель. Уже за это спасибо.

Однако на самом деле все это — ничего не значащие мелочи, которые общей картины не меняют. Да, багов стало меньше. Да, играть стало удобнее. Да, многие игроки вновь обрели свою любимую расу. Но это все равно не ставит "Орды нежити" на один уровень с Disciples 2. Игра сглаживает некоторые недостатки оригинала, тем самым несколько нивелируя его провал, но ее обновок недостаточно, чтобы переубедить тех, кто жестоко разочаровался в "Ренессансе". А их, увы, большинство. И нужны ли после этого Disciples 4 — большой вопрос. Но им быть — факт. Что ж, верим в лучшее, но рассчитываем на худшее?





РАДОСТИ:

Новая раса — Орды нежити
Первозданная мрачная атмосфера
Неплохая графика и анимация

ГАДОСТИ:

Баги и ошибки
Слабый сюжет
Монотонность и однообразие
Ничего нового

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

Disciples 3 с немножко другого ракурса. Те же плюсы, те же минусы. И диагноз тот же самый.

Алексей Апанасевич

ОБЗОР

TRON: Evolution — The Video Game

Жанр: *экшен от третьего лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PSP, Nintendo DS*
Разработчик: *Propaganda Games, SuperVillain Studios (версия для PSP), n-Space (версия для Nintendo DS)*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *ТРОН: Эволюция*
Похожие игры: *серия Prince of Persia, Bionic Commando*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 3800+; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD3870; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400 или AMD Athlon 64 X2 5000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GT 240 или Radeon HD4850; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *disney.go.com/tron*



1982 год ознаменовался выпуском замечательного произведения кинематографа в жанре киберпанковской социальной драмы — фильма "Трон" режиссера Стивена Лисбергера. В картине был полный набор соответствующих тематике благ: темный компьютерный мир с росчерками неоновых линий, сюрреалистичный дизайн, дух антиутопии. В 2003 году компания Monolith выпустила великолепный шутер TRON 2.0 по мотивам этой вселенной. Все возвращается на круги своя — и в 2010 году Джозеф Косински снял продолжение под названием "Трон: Наследие" с постаревшим Джеффом Бриджесом, а Propaganda Games наваяла игру TRON: Evolution, которую клятвенно обещала сделать на уровне "монолитовского" проекта.

Не случилось, не сбылось. TRON: Evolution оказалась каноничной игрой по фильму, неказистым приложением к работе Косински, чередой надерганных из киносиквела и наработок конкурентов моментов. Можно было бы пережить и не хватаясь за сердце, если бы ранее разработчики не били себя в грудь, уверяя, что в итоге возни на светоциклах и мелькающих стильных платформ при среднего уровня паркуре не будет. Обманули. В очередной раз.

В плане сюжетных перипетий было решено не изобретать светоцикл заново, а выдать вполне привычную картину: виртуальная реальность в опасности, диктатура злобного вируса Абраксаса процветает, замученные подневольные программы грустят и печалятся. Нелегкая миссия по спасению компьютерного царства от зловредных программ ложится на хрупкие плечи обезличенного Анона, чью спину мы и будем наблюдать в течение всего прохождения, которое вроде бы и не шибко долгое, но благодаря кривым рукам авторов может растянуться не на один вечер.

Вы видели оригинальный фильм и TRON 2.0? Если да — их лучше сразу же удалить из памяти, если всерьез хотите насладиться TRON: Evolution. Хотя в таком случае впечатления от процесса "наслаждения" лучше убрать полным форматированием. Забудьте все, что вы знали об уникальной вселенной "Трона", иначе ее осколки в виде таких атрибутов, как светоциклы и стильные костюмы со светящимися полосками, могут больно ранить душу и сердце фаната. Потому как ничего более от мира не осталось — никакой тяжести антиутопии, никакого ощущения себя внутри виртуальной реальности, никаких сюрреалистичных образов. Минималистичный, аскетичный подход к дизайну мог бы кое-как порадовать, если бы от него за версту не разило тем, что исполнен он таким образом не от хорошей жизни. Расписавшись в неспособности создать подобие вселенной TRON, разработчики изобразили на экране киберпанк так, как сумели.



Несколько тоскливых ралли на светоциклах и танках не тянут на роль динамичных моментов, прибавляющих TRON: Evolution разнообразия, а об отсутствии оного начинаешь жалеть довольно быстро: у паркура развлекать не очень получается.

TRON: Evolution указывает на то, что в заботливых руках могла бы стать достаточно неплохим экшеном от третьего лица с элементами платформинга, эдаким киберпанковским Prince of Persia или Mirror's Edge от третьего лица. Вот только с руками разработчиков игре не повезло — об этом вы будете вспоминать каждый раз, когда перед глазами будет возникать экран загрузки после неудачного падения. А этот экран будет появляться настолько часто, что вскоре начнет сниться вам в кошмарах. Насмотревшись на лучших представителей жанра, авторы из Propaganda Games попытались подать в TRON: Evolution увиденное в антураже этой вселенной — и даже почти достигли в этом успехов. Уровни изобилуют весьма недурственными препятствиями, их плотность, по логике вещей, должна задавать высокий темп, но все это идет насмарку, когда отдельные, весьма длинные, отрезки приходится перепроходить по третьему кругу. И вроде бы создатели старались реализовать преодоление препятствий как можно более приятно для игрока, для чего заботливо расставили чекпойнты в весьма удобных местах, но на деле толку от этого нет. В TRON: Evolution начинаешь очень жалеть о том, что виртуальный режиссер отказывается указывать дорогу. Проблема та же, что и в реанимированном Bionic Commando: зачастую, не зная, куда направить следующий прыжок, соскакиваешь в пропасть, которую вовсе невозможно преодолеть. И даже больше: иногда можно убить немало времени и нервов на то, чтобы перескочить с одной платформы на другую, тогда как верное направление находится совсем рядом. Мало того что ощущаешь себя ежиком в тумане, так еще и туман тут со смертельным исходом — и толку тогда от чекпойнтов, если гибнешь раньше, чем добираешься до оных. Окончательно все возможное удовольствие от акробатики исчезает из-за на редкость кривого управления на PC.





Не лучше Propaganda Games сработали и боевую часть — они провалили ее целиком и полностью, начиная от постановки и заканчивая балансом. Отвешивать тычки да пинки нам предлагается аренным типом — иначе говоря, нас запускают на замкнутую арену, закрывают все входы-выходы, натравливают ватагу противников и предлагают надавать им по наглым кодам физиономий. Хотя и тут видно, что авторы, по крайней мере, пытались изобразить все как в лучших домах Парижа и Лондона, да только руками не вышли. За это говорит большое разнообразие как рядовых соперников, так и здоровенных боссов. К каждому из них нужен отдельный подход, потому как с простыми ударами с разворота тут каши не сваришь — чай, не Чак Норрис, а обычный Анон у нас под контролем. Исправить ситуацию призваны четыре вида светtechовых дисков — обычный, разрывной, замедляющий и энергетический. Как водится, против одного вида противников — определенный вид светодиска, вот только в пестрой толпе врагов весьма сложно разобраться, куда каким целить, а это верная смерть, и вечный спутник в TRON: Evolution — экран загрузки.

Еще хуже с разрекламированным эволюционным контактным боем — напомним, что авторы обещали исполнить все финты и удары в стиле бразильского вида боевых искусств под названием капоэйра, что должно было — в теории — придать каждой потасовке особый смак. И, чего греха таить, придает: сражения врукопашную смотрятся действительно здорово и красиво, пока на мониторе вновь не появляется злополучный экран загрузки. Вся беда в том, что разработчики забыли о такой немаловажной вещи как баланс, из-за чего наш бравый Анон протягивает ноги в схватке даже с небольшой группкой противников. Ну и какой тогда толк от серий и комбинаций из красивых, сочных ударов и движений тела протагониста, если единственно эффективной тактикой является постоянное удерживание блока с редкими скоростными атаками при постоянном оглядывании на споро тающий уровень здоровья? Правильно, никакого. И все буйство возможностей капоэйры сводится на нет совершенно унылыми поединками в стиле "кто кого блоком передержит" — сражения утомляют, вместо того чтобы развлекать и очаровывать. И это драки с рядовыми противниками, а когда возникает мощный босс, способный с одного удара отправить нас к созерцанию экрана загрузки, остается только молиться о том, чтобы повезло одолеть его хотя бы с десятой попытки.

Убери из игры неоновые вставки на костюмах да играющий на заднем плане Daft Punk — и в виде TRON: Evolution к нам явится очередное тусклое нечто по кинолицензии, нагло паразитирующее на добром имени. И пусть видно, что авторы действительно старались, оправдание это весьма неказистое.

Вместо масштабного и дорогого игрового блокбастера, пропитанного атмосферой оригинального "Трона", перед нами предстал обычный проект по кинолицензии.

РАДОСТИ:

Хороший стиль
Классная музыка

ГАДОСТИ:

Слабое подобие вселенной
Скверный паркур
Неказистые бои
Плохой баланс
Ужасное управление на PC

ОЦЕНКА:

4.4

ВЫВОД:

Все обещания осыпались прахом — перед нами обычная игра по кинолицензии, а это уже диагноз. Можно прикупить разве что в качестве бесполезного дополнения к фильму.

Обзор написан по PC-версии игры

Мринский И.

ОБЗОР

Assassin's Creed: Brotherhood

Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Издатель в СНГ: Vellod Company (версии для Xbox 360 и PlayStation 3), Акелла (версия для PC)
Название локализованной версии: Assassin's Creed: Братство крови
Похожие игры: серия Assassin's Creed
Официальный сайт игры: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood



Глядя на список улучшений в Brotherhood и читая многочисленные пресс-релизы, можно было ненароком подумать, что в Ubisoft окончательно потеряли чувство меры. После достаточно однообразного и скучного оригинала, который смахивал скорее на прототип, нежели на полноценный проект, разработчики напихали в сиквел просто огромное количество контента. Чего можно ждать от серии, если уже к сиквелу в ней было все, что нужно? Как оказалось, создатели и не думали останавливаться. Мало огнестрельного оружия и возможности полетать над Венецией? Так мы еще встроим в игру элементы экономической стратегии и даже дадим возможность поездить на деревянном танке!

Начинаем мы ровно с того же самого места, где закончилась вторая часть. Эцио выбирается из древнего святилища, покидает Рим и возвращается в Монтериджони, где его встречают как героя. Возможно, тут могла бы и завершиться история знаменитого ассасина, да, видимо, спокойно встретить старость — явно не его судьба, так что прямо во время постельной сцены в спальню нашего протагониста с характерным свистом влетает ядро. Невероятно тяжело смотреть, как рушится вилла Аудиторе и сравнивают с землей весь городок, в котором мы когда-то отстраивали каждое здание, тратя последние копейки. Грустно наблюдать и за гибелью дяди Марио, который был очень ярким персонажем и не раз заставлял улыбнуться.

Главным злодеем вновь выступает член семейства Борджиа, правда, на этот раз палки в колеса герою ставить будет уже не Папа Римский, а его подлый сынок Чезаре. За ошибки приходится платить, и Эцио попадает в Рим, центр алчности и коррупции, с четкой целью — довершить начатое и уничтожить Борджиа и его союзников.

Сам по себе сюжет оставляет двоякое впечатление. Начинается он очень бодро, и первое время кажется, что новое приключение будет в разы интереснее предыдущего. Однако впоследствии ждет некоторое разочарование. Игре не удалось избежать болезни, свойственной почти всем играм серии GTA: миссии, конечно, занимательные, а кое-где и вовсе способны удивить, но они почти не связаны между собой. Впрочем, все недостатки заглушаются великолепной концовкой, из-за которой третью номерную часть хочется прямо здесь и сейчас.



Порадовал и тот факт, что как внешне, так и в плане характера изменились почти все ключевые персонажи. Сиквел любили критиковать за то, что в игре прошло около двадцати лет, а некоторые персонажи, несмотря на свой преклонный возраст, остались молодыми и красивыми. Теперь устранили и такие неприятные мелочи. Возможно, кто-то будет скучать по молодому и дерзкому пареньку из Флоренции, но повзрослевший и возмужавший Эцио получился на удивление хорошо. Он почти не пристает к девушкам, не бросает шуточки на каждом шагу — теперь этого не позволяет его статус, зато отныне в его образе действительно прослеживается опытный, суровый и наученный жизнью убийца.

Остальные персонажи также подаются на достаточно высоком уровне. Их образы и характеры четко выдержаны, а изменения видны невооруженным глазом. Наш бессменный поставщик гаджетов Леонардо да Винчи отрастил бороду и стал куда мудрее, дядя Марио весь поседел и за прошедшие со второй части пару часов будто постарел лет эдак на двадцать. Но подробно расписывать перемены в каждом из действующих лиц мы не будем: гораздо интереснее встретить их в игре, чем читать о них на страницах газеты. Скажем только, что помимо знакомых по второй части игры персонажей вам встретятся новые и куда более интересные личности.

Один за всех и все за одного

В Brotherhood есть чем заняться и вне сюжетной линии. Как и во второй части, можно посещать древние гробницы, разбросанные по карте. Мало того что новенький костюм получишь, так и воспоминания останутся приятные: блуждание по храмам здесь реализовано на голову выше, чем в сиквеле, да и вообще — такие исследования запоминаются сильнее некоторых миссий основного сюжета.

Можно броситься выполнять задания каждого встречного, после чего игрокам откроются некоторые воспоминания из юности Эцио. Воспоминания, конечно, к основному сюжету особого отношения не имеют, но кое-какое понятие о бурной молодости будущего ассасина дают, а также хорошенько поддерживают атмосферу. Ну а тем, кому и этого мало, можно в очередной раз заняться чем-то вроде бизнеса. Конечно, виллы Монтериджони больше нет, но вместо улучшения маленького городка мы начинаем работу над всем Римом, очищая его от надсмотрщиков Борджиа и скупая здания. Доход от этого дела достаточно велик, да и намного приятнее пробегать мимо красиво отреставрированного борделя, а не обшарпанной старой "коробки".

Занятной является и возможность собрать свою маленькую армию. Дело в том, что, спасая какого-либо горожанина от коррумпированной стражи, вы автоматически вербуете его в Братство, после чего игровой процесс начинает напоминать какую-то экономическую стратегию. Обучив и экипировав бойцов, их можно отправлять в различные точки Европы для выполнения заданий. За успешно выполненное поручение новобранцы получают очки опыта и новое оружие, ну и, соответственно, добавляют в копилку кое-какие денежки.

Однако самую большую пользу наши ученики приносят, когда требуется помощь в каком-либо задании. В любой момент, убегая от стражников или готовясь к очередному убийству, можно призвать на подмогу своих друзей. Появившись из ниоткуда, они в мгновение ока уничтожат все цели и в момент скроются в переулках. Выглядит это очень эффектно, а на деле выходит еще и эффективно. Согласитесь, управлять маленькой армией высококлассных убийц весьма интересно. Ну а если своих воинов вам по-прежнему мало, то в любое время могут подсобить старые добрые куртизанки, воры и наемники. Различие теперь лишь в том, что отныне их можно по желанию расставлять в различных точках города, в зависимости от того, где они нужнее.

Боевую систему ранее критиковали за то, что уж очень медленными и однообразными были поединки: игроки могли просто зажать блок и изредка контратаковать, что позволяло выйти целым и невредимым почти из любой передряги. Теперь бои напоминают скорее какой-нибудь бодренький слэшер. В битве с несколькими противниками можно выстраивать целые цепочки ударов, выделяя одного соперника за другим. Ощущаешь невероятный драйв, убивая за ничтожно короткий срок десятки стражников без передышки и долгого топтания с зажатым блоком. Научился Эцио и парочке новых приемов, которые мало того что выглядят потрясаю-





ще, так еще и невероятно эффективны. Интеллект и способности соперников, впрочем, также не стояли на месте. В целом, конечно, враги так и остались кучкой тупоголовых баранов, но подпортить жизнь игроку у них получается отлично.

Ассортимент оружия в магазинах расширился. Нам все так же доступны различные ножи, клинки, боевые молоты, булавы, топоры и другие агрегаты для выдачи путевок в мир иной. Благодаря специальным ножнам можно носить и двуручное оружие, чего предыдущим играм серии несколько не хватало. Впрочем, все это мелочи по сравнению с тем, насколько возросло значение огнестрельного оружия.

Нет, в Assassin's Creed по-прежнему ключевую роль играют клинки, но разработчики, очевидно, решили угодить и любителям чего-то погорячее. Замаскированный самострел Эцио обзавелся несколькими весьма интересными фишками, отчего использовать его можно более зрелищно и эффективно. Появился и ожидаемый еще со времен первой части арбалет, с помощью которого герой вытворяет совершенно сногсшибательные вещи. Ну а окончательно довершает этот праздник жизни возможность поездить на различной боевой технике. Выглядит, правда, это немного дико (видеть деревянный танк или бомбардировщик (!) в этой эпохе достаточно непривычно), но их присутствие только добавляет игре пикантности.

Также разработчики здорово проработали езду на лошадях. Теперь кататься разрешено и в самом городе. Призвать четвероногого друга можно нажатием одной кнопки, а затем быстро добраться до нужной точки. Кроме того, теперь Эцио сидя верхом может не только махать мечом, но еще и перепрыгивать с лошади на лошадь, попутно поражая скрытым клинком вражеских всадников. Расписывать, как красочно это выглядит, глупо: это надо видеть своими глазами.

Ну, и завершает список "достопримечательностей" Рим. Город в Brotherhood всего один, но даже в одиночку он обеспечивает исследование игрового мира на долгие часы. Многие игроки, которым посчастливилось побывать в столице Италии в реальной жизни, поют разработчикам дифирамбы за то, что те вновь вернули их в этот замечательный город. Вместе с божественной архитектурой эпохи Возрождения в игру переехали и многие значимые постройки тех времен. Чего только стоит Колизей, по которому дают полазать и в котором разворачивается одна из важнейших сюжетных миссий. Впрочем, для тех, кого размеры города несколько пугают, предусмотрена система быстрых перемещений. Так, захватывая новые территории, можно оборудовать входы в канализацию, с помощью которой появится возможность быстро добираться из одной точки города в другую. Пользу подобные срезы приносят большую: беготня по крышам к концу игры начинает немножко утомлять.

Назад в будущее

За многопользовательскую часть разработчикам хочется отвешивать низкие поклоны, пока спина не треснет, ибо именно ее не хватало предыдущей игре до полного совершенства. Помните отличную The Ship, где надо было эффектно убивать противников, пока те ни о чем не подозревали? В Brotherhood все устроено почти так же, только с оговоркой, что действие происходит в городе, а кроме игроков-ассасинов по карте перемещаются сотни горожан, среди которых легко можно затеряться.

В то время как практически все время в синглплеере мы выступаем в качестве охотника, в многопользовательском режиме нам дают примерить и шкуру жертвы. Как-никак, а прятаться и скрываться от настоящего убийцы достаточно страшно — постепенно превращаешься чуть ли не в параноика, начиная подозревать каждого бота, оказавшегося неподалеку. Столь же интересно играть и за "ловца". Найти цель первым порой бывает невероятно трудно, а незаметно приблизиться к ней и нейтрализовать — еще тяжелее. Приходиться хитрить и продумывать планы: попытка может быть только одна.

На выбор дается несколько классов. Перечислять их все не имеет смысла, но скажем, что некоторые являются весьма любопытными оболочками. Где еще есть возможность примерить облик обаятельной куртизанки?





Старый друг лучше новых двух

"А что же с Дезмондом?" — спросите вы. Ведь наша статья подходит к концу, а про основной сюжет и современную борьбу между ассасинами и тамплиерами не прозвучало ни слова. В подробности вдаваться не будем, дабы не уничтожить интерес к прохождению, но кое-что сказать все же стоит. К сожалению, наша заветная мечта не исполнилась: Дезмонду не дали штурмовую винтовку и не отправили его воевать в город. Однако играть за него — сплошное удовольствие. Порой даже грустно, что приходится вновь перемещаться в прошлое: очень занимательно путешествовать по древним катакомбам и слушать веселые разговоры с Люси, ну и атмосфера современной эпохи выполнена на высшем уровне. Впечатляют и изменения в характере героя. Если в первой части он был какой-то тряпкой, совершенно неспособной постоять за себя, а в сиквеле только начинал принимать самостоятельные решения, то здесь Дезмонд наконец-то эволюционировал в серьезного самостоятельного мужчину. Да и вообще, в расстегнутой на манер Эцио кофточке, с рюкзаком за спиной и осовремененным скрытым клинком выглядит он куда лучше и мужественнее. Прогресс налицо.

P.S. Ожидаемая многими версия Brotherhood для PC должна появиться в первом квартале нынешнего года.



РАДОСТИ:

Новый красивый город со всеми достопримечательностями
Интригующий и увлекательный сюжет
Улучшенная боевая система
Красивейшие трюки и паркур
Интересные миссии за Дезмонда
Возможность собрать свое братство
Потрясающий мультиплеер

ГАДОСТИ:

Вторая часть все-таки была лучше

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Очередная шикарная игра про битву ассасинов с тамплиерами. Brotherhood — это почти полноценная третья часть, и ее можно смело рекомендовать тем, кому не хватило сиквела. Конечно, хотелось бы чего-то большого, более серьезных изменений, но и то что есть, заслуживает очень высокой оценки. Вас ждет новое увлекательное приключение в духе "Кода да Винчи" и в лучших традициях предыдущих проектов. В путь, друзья, и помните: ничто не истинно, все дозволено.

Обзор написан по Xbox-360 версии игры

Андрей Сыман, Алексей Пилипчук

Диск и консоль предоставлены магазином "Геймпарк", gamepark.by

Локализация

Если не принимать во внимание тот факт, что анимация губ героев порой совершенно не совпадает с голосовой дорожкой, можно с чистой душой сказать, что локализация вышла образцовая. Актеров, которые озвучивали героев в предыдущей части, благоразумно менять не стали, что есть хорошо: персонажам они подходят более чем полностью, да и вообще, отработали дублеры на очень высоком уровне. Конечно, оригинальной озвучке они все же уступают, да и иногда попадаются "белые вороны", которые просто читают текст, но общего впечатления это не портит, так как в остальном перевод получился очень качественным.

ОБЗОР

nail'd

Жанр: *аркадный рейсинг*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Techland*
Издатель: *Deep Silver*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Pure, MX vs ATV: Reflex*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц, Intel Pentium D с частотой 2,66 ГГц или AMD Athlon 64 3500+; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 7600 или Radeon X1600; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD3850; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *naildgame.com*

Можно сколько угодно жаловаться, что чуть ли не единственные толковые разработчики из соседней Польши, не считая CD Project, вместо того, чтобы ваять ожидаемые очень многими игроками шутеры Warhound и Dead Island, решили отвлечься, поразвлечься и подзаработать и затеяли создание легкой мотоциклетной аркады с трамплинами и бешеными скоростями. Но, как бы то ни было, после давнишних уже Pure и MX vs. ATV: Reflex в этом редком и столь приятном для отдыха жанре ничего стоящего не выходило.

Залихватская, зубодробительная аркада на скоростных средствах передвижения вроде бы и всегда к столу — с нее и взятки гладки. Однако же, год за годом на протяжении чуть ли не всего времени существования индустрии виртуальных развлечений (и уж точно на протяжении всего существования бизнеса в этой сфере) нас пичкают практически одним и тем же. Да, высокие скорости, полеты на половину трассы и все в таком роде — вторичности nail'd избежать было бы трудно. Даже если бы польские разработчики удачно и вовремя прибрали к рукам наработки конкурентов — постановочные сцены и огонь из всех орудий из Split/Second или экстремальное трюкачество из Pure, за это их уже можно было бы прижать к ногтю. Но авторы выкрутились, просто оставив nail'd наедине с классикой подобных проектов, постаравшись вылизать игровую механику до блеска и прикрутить парочку собственных наработок. А это уже не так и мало.

Только профильная пресса будет упрекать поляков в том, что они не сняли штаны и не начали бегать по кругу, изобретая очередной велосипед, а просто подали аркадный рейсинг под адреналиновым соусом. Ну разве будут игроки, если, конечно, они не прикупили диск с игрой по ошибке, жаловаться на пролетающие с сумасшедшей скоростью по бокам пейзажи, брызги грязи из-под колес и толкотню с соперниками? Хотя, когда мы говорили, что у той же Split/Second для nail'd авторы ничего не стащили, мы немного слукавили. Каждый заезд не обделен триггерными событиями: то поезд пронесется, то фура из-за поворота выскочит. Драйва это добавляет, а учитывая, что расценивать nail'd иначе как одноразовую "ездилку" было бы несколько странно, на повторяемость событий жаловаться не хочется.

Во многом сбылась мечта самых ленивых казуалов: для успешной и эффективной игры в nail'd вполне достаточно одной кнопки — знай себе дави на газ и горя не знай. Вот только "эффективная" в данном случае ни в коем случае не "эффектная", а значит, тогда и смысла играть попросту нет. Говоря откровенно, прохождение карьеры, получение всех возможных достижений и прочая согревающая душу мелочевка в польском симуляторе играет роль не то что не первого плана, а и вовсе не важна. Смысл игры заключается только в том, чтобы, подпрыгнув на трамплине, взлететь на своем байке или квадроцикле под облака и гневом господним обрушиться на несчастных соперников. Не хотите этого — вообще не запускайте nail'd. Для эффектной езды — а иного в nail'd нет — придется задействовать еще несколько пальцев. Про тормоз и повороты забудьте сразу, так как важность их невелика, а вот кнопки управления байком в полете выучите так как отче наш — без этого будет нелегко. Задирая вверх или наклоняя вниз корпус, можно регулировать набор высоты и, соответственно, дальность полета, но выучить летную азбуку игры получится далеко не сразу. Потеть не придется, но провести несколько раундов в свободной игре за затачиванием собственных рефлексов под специфику управления будет совершенно не лишним.

На пересеченной местности местных трасс дают газу двенадцать гонщиков со сплошным адреналином вместо крови. Почти что классика: знай себе нарезай круги и зарабатывай очки, борись за лидирующие позиции и приходи к финишу. Отступает от канонов лишь то, что нехилую часть заезда мы проводим где-то под небосводом и любуемся на горы да равнины с высоты птичьего полета, а не пускаем пыль из-под колес на поверхности. В этом вся nail'd.





Учитывая, что добрую половину заезда мы парим, весьма странным видится то, что разработчики не позаимствовали у коллег из Black Rock Studio широкий набор шикарных трюков, а их в nail'd откровенно не хватает. Поэтому во время взлетов и падений заниматься особо нечем, кроме как осмотром окрестностей и выбором места для приземления. На роль последнего лучше всего подходят маячащие внизу шлемы соперников, которым можно ловко заехать рамой по головам. Но не стоит забывать, что и оппоненты способны на такую же военную хитрость. Но куда большая хитрость со стороны разработчиков — это сами карты. Дизайнеры у поляков уродились отменные, поэтому размашистые открытые трассы первое время интересно просто исследовать, а уж когда приноровитесь приземляться на крышу мчащегося поезда или проскакивать между лопастями ветряных мельниц, то пусть и редко, но игра будет вызывать натуральный восторг. Правда, с количеством объектов на аренах авторы все-таки переборщили, поэтому риск влететь на полной скорости в небольшой столб или вредно расположившийся сразу за поворотом камень невероятно высок, а догонять соперников в nail'd попросту скучно.

Особых графических красот от nail'd вроде и не требуется — главное, чтобы глаз не резало и шустро "бегало". Если судить только по этим двум параметрам, за исполнение визуальной части полякам вполне можно ставить "удовлетворительно": оптимизация великолепная, что позволяет комфортно играть даже на престарелых компьютерах, а общая картина пусть и отстает от современных графических стандартов на пару-тройку лет, но в общем и целом смотрится весьма симпатично. Собственный движок Techland Chrome Engine четвертой версии, известный по Call of Juarez: Bound in Blood, не впечатляет, но и не повергает в уныние. Разве что, как обычно, раздражает чрезмерное количество постэффектов, которые, впрочем, выполняют свою роль — не дают игроку обратить внимание на низкодетализированное окружение и кислые пейзажи.

Надоедает все это удовольствие, к сожалению, довольно быстро: за вечер-другой nail'd полностью показывает диапазон своих возможностей, который, как это и бывает, значительно уступает широте желаний. Растянутая на пять часов так называемая кампания пролетается практически незаметно, соваться в свободные заезды желание отпадает и того быстрее, потому как особой конкуренции искусственный интеллект навязать не может — и что остается? Или собрать друзей в охапку и отправиться в мультиплеер, что позволит отложить неизбежное еще на вечер, или сразу отправить диск с nail'd на полку. Ничего страшного: в особо трудные рабочие дни, удобно расположившись в кресле, когда не будет сил и энергии на что-нибудь более серьезное, вы вновь сможете пару раз прокатиться по местным аренам.

Спасти nail'd от судьбы пылесборника смог бы проработанный режим карьеры, но тут его и днем с огнем не сыщешь. Финиширование на серии трасс в тройке лучших награждается только ростом чувства собственной важности да пачкой запчастей для железного коня, которые особо ни на что не влияют. Маленькое развлечение — определение пола Альтер эго и цвета его или ее шлема. Негусто и с разнообразием средств передвижения: позволено лишь выбрать между квадроциклом и мотоциклом, которые различаются моделью поведения на трассе. На этом nail'd себя исчерпывает.

Лучшая игра, которую можно выпустить только для того, чтобы подзаработать немного деньжат. nail'd лишь подтверждает высокий статус поляков, которые на коленке умудряются создать приятную аркаду для отдыха мозга.



РАДОСТИ:

Драйв
Хорошие скриптовые моменты
Полеты

ГАДОСТИ:

Средненькая графика
Не хватает трюкачества

ОЦЕНКА:

7.2

ВЫВОД:

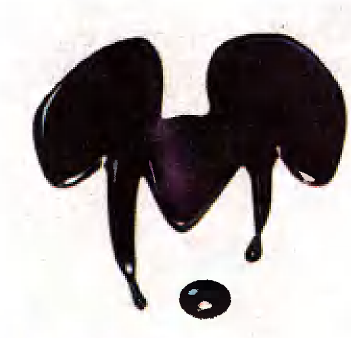
Малое количество проектов подобной тематики в последнее время только увеличивает ценность nail'd, но у этой игры и без того достаточно достоинств для того, чтобы можно было со спокойной совестью закрыть глаза на некоторые недостатки. Приятного отдыха.

Обзор написан по PC-версии игры

ВР

ОБЗОР

Disney Epic Mickey



Mickey fail

Жанр: *адвенчура, платформер*
Платформа: *Wii*
Разработчик: *Junction Point*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Похожие игры: *серия Super Mario Galaxy, Alice in Wonderland*
Мультиплеер: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *disney.go.com/mickey/#/disney-epic-mickey*

Когда признанного мастера игровой индустрии втягивают в авантюрную разработку проекта по мотивам диснеевской мультипликации, даже не представляешь себе, чего ожидать в конечном итоге. Скепсис от явного запашка будущего одурачивания соперничает с верой в талант именитого автора, но финал все равно непредсказуем. Причем знаем ведь, что ожидания не окупятся: так всегда бывает.

Как это ни парадоксально, но рубит на корню все деньги, потраченные на перевод героя Disney в программный код, как раз то, что должно было обеспечить Epic Mickey феерический, сногсшибательный успех — попытка представить мультипликационного героя в необычной для него ипостаси. С таким же успехом Уоррен Спектор мог бы на скорую руку соорудить занимательный квест, где ушастый властелин детских умов с опухшей от алкоголя мордой излагал бы психоаналитику собственную шизофрению и истории об изменах Мини с падшими крысами. Поместить стереотипную кривляющуюся рожицу в драматический антураж — слишком ожидаемое и уже много раз показанное нам решение. Хотя и не получится поспорить с тем, что такой ход обладает некоторым протестным очарованием выхода за рамки, но лично мне было бы куда приятнее наблюдать более радикальные метаморфозы известной со срамного детства корпоративной мыши, чем просто статичную игру между всеблагим и наизлейшим. Микки Маус, покуривающий дешевые сигареты на загаженных людьми и мультяшками переулках Мехико, немытый и красноглазый, занимающийся оральным сексом с муторными гражданами для того, чтобы заработать на очередную дозу, — вот такой поворот мог бы позабавить старого ворчливого пресытившегося критика.

Все-таки стоит надеяться, что в зарплатном листе Уоррена Спектора было достаточно нулей и все его потомство не только не бедствовало, но и вовсю хлестало молочные коктейли в Диснейленде, пока папочка вкалывал на корпорацию зла. Потому как иных оправданий спущенным в золотой унитаз годам творческой жизни, посвященным разработке неоцененного как игроками, так и прессой проекта, у создателя таких занимательных убийц времени, как Wing Commander, System Shock и Deus Ex, попросту нет.

Несмотря на почтенный возраст (а 18 ноября нашему герою исполнилось 82 года), Микки Мышь ловко прыгает и машет ушами. Скачущая по своей воле камера нещадно портит настроение, но даже через ее выкрутасы прекрасно видно, что перед нами не столько платформер, сколько адвенчура. Примитивные задания, для выполнения которых приходится наматывать круги по аренам и делать однообразные, занудные движения, преваливают над немногочисленными авторскими квестами. На свободу действий рассчитывать не приходится — Уоррен сотоварищи поставили нас на жесткие рельсы обязательных действий. И закономерным результатом стала растянутость сонливого геймплея, когда ожидались, скорее, гейзеры сюрреалистического безумия. С мастером Спектором диснеевцы выкинули ту же шутку, что и с Тимом Бертоном на съемках "Алисы в Стране чудес" — заставили плясать под свои дудочки, из-за чего искрометность была разменяна на банальность и скуку, чертову скуку.

Когда в руках оказывается магическая кисточка, хочется ощутить себя властелином игрового мира и перерисовать его "под себя", но подобные действия не то что запрещены — они в принципе невозможны. Перепрыгивая с карниза на карниз, можно на лету дорисовывать недостающие ручки и поручни, большая часть загадок решается перекраской какой-нибудь ерунды, осветление монстров или уничтожение их брызгами растворителя — и так не самый многообразный набор действий жестко регламентируется разработчиками. Менять цвета можно только в строго отведенных местах, так что добро пожаловать в Диснейленд, не иначе.

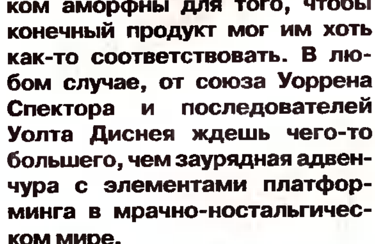
Чувствуя себя в Epic Mickey марионеткой, понимаешь, что такое бессовестное обращение с собой мог бы простить при должной плотности игрового процесса, но ее тут и третьим глазом не увидишь. Кое-где старина Уоррен хорошенько подкладывает под зад, заставляя прикусывать язык и размахивать контроллерами, но не успевают застонать мышцы, как тебя пускают по цепочке отксерокопированных уровней или принуждают с печатью уныния на лице выполнять ряд примитивных квестов. Такой подход к левел-дизайну более чем понятен, учитывая, что подобная "ловкость рук и никакого мошенничества" увеличивает продолжительность игры чуть ли не в два раза, но известное правило гласит: лучше меньше, да лучше.

Почти с самого начала становится ясно, что для наиболее правильной игры в Epic Mickey будет совсем не лишним подучить историю работ Уолта Диснея. Потому как в противном случае основная часть смысловой нагрузки пройдет мимо невежественного игрока — и останется только удивленно хлопать глазами при виде удачливого кролика Освальда. Этого похороненного где-то в мусорных баках студии Universal мультипликационного персонажа можно и не знать, но если бы Уолт не профукал права на него, то, может, и ушастого мышонка на многочисленных футболках и бейсболках не было бы. Весь игровой мир — это не что иное как кладбище героев американской мультипликации, пребывающих в забвении и стертых из памяти простых обывателей.



Заплетая косы взаимоотношений между безмозглым хулиганом Микки и отправленным в забытие, но не сломленным Освальдом, Уоррен Спектор не мог не вплести туда пару бантиков Его Величества "сложного морального выбора". Только в диснеевском сеттинге с симуляцией живого мира вышел прокол: метания между злым и добрым Микки вышли не только назидательными, но и местами вовсе незаметными. Так, целая плеяда боссов может минуть вас стороной через скачку диалогов — и останется только задаваться вопросом: а что это вообще было? Такое приглашение к повторному прохождению? Увольте-с. Обещанных глобальных изменений в мире игры дождаться не получится.

Знание истории диснеевских мультфильмов пригодится и в целом наборе оригинальных двухмерных уровней. Если большую часть игрового времени Epic Mickey выглядит как вразумительный трехмерный платформер или занимательная приключенческая игра, то иногда для того, чтобы попасть из одной точки в другую, приходится пробегать по миловидным аренам, полностью цитирующим классику мультипликации Уолта Диснея первой половины прошлого столетия. Такие приветы из прошлого могут вызвать ностальгические слезы у доброй половины игроков, но, когда волей виртуального режиссера по ним заставляют бегать раз за разом, ностальгия сменяется праведным гневом. Арт-дизайн, составленный заботливо и тщательно, является едва ли не единственной вещью, ради которой можно взглянуть на то, чем занимался Уоррен Спектор несколько долгих лет. Живой мир позабытых мультяшек — а большего тут и нету.



Epic Mickey оказался немощным еще задолго до своего релиза. Ожидания, каков бы ни был скепсис, все равно слишком аморфны для того, чтобы конечный продукт мог им хоть как-то соответствовать. В любом случае, от союза Уоррена Спектора и последователей Уолта Диснея ждешь чего-то большего, чем заурядная адвенчура с элементами платформинга в мрачно-ностальгическом мире.

РАДОСТИ:

Арт-дизайн

ГАДОСТИ:

Проседающий темп
Занудство

ОЦЕНКА:

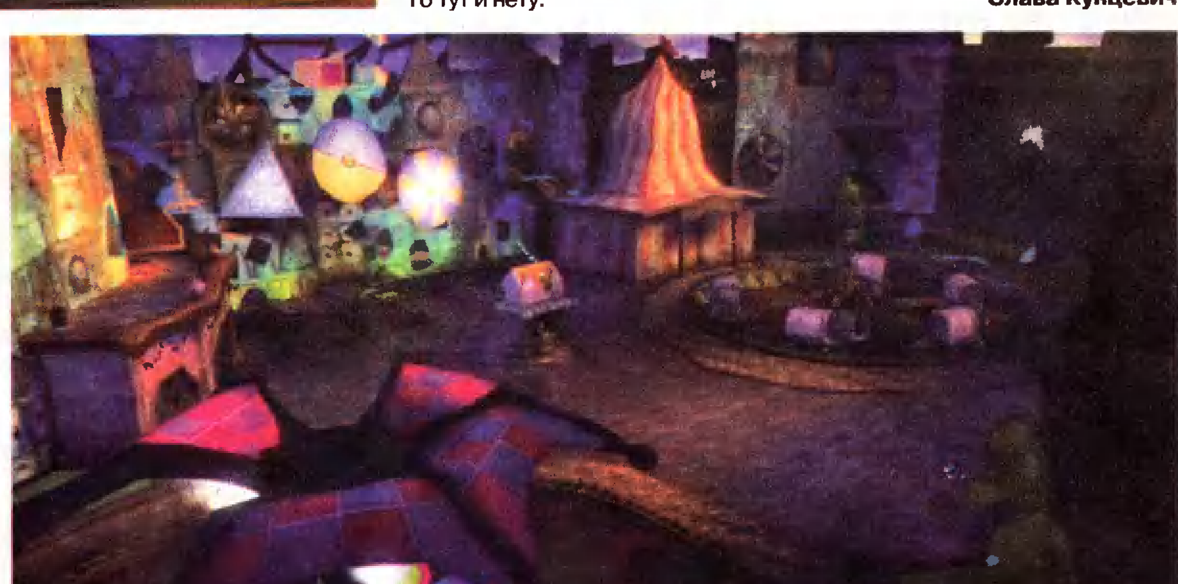
6.3

ВЫВОД:

Не считая того, что этот арт-проект целиком и полностью собирали по мелочам, перед нами мелькнула и канула в небытие банальная приключенческая игра с ушатым Микки в главной роли. Темный антураж мира забвения может на какое-то время увлечь, но только для того, чтобы позже проглотить Epic Mickey целиком и полностью.

Слава Кунцевич





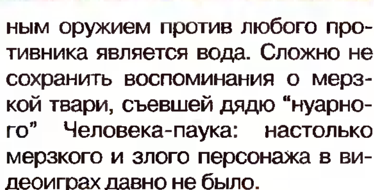
ОБЗОР

Spider-Man: Shattered Dimensions

Четыре паука по цене одного!

Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS
Разработчик: Beenox Studios, Griptonite Games (версия для Nintendo DS)
Издатель: Activision
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: X-Men Origins: Wolverine, Splinter Cell: Conviction, серия Spider-Man
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 5000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD3850; 14 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: spidermandimensions.marvel.com





Большой свободный мир, Человек-паук и скука — вот и все, чем до сих пор могли удивить нас разработчики, бравшиеся за перенос комикса об известном борце с преступностью в мир видеоигр. Нет, мы не заявляем, что создатели тех же Spider-Man 1-2 не старались: им удалось сотворить большие, красивые и открытые для исследования виртуальные города. Разработчики не смогли другого — удержать геймеров в игре, развлечь их. Комната, каких бы размеров она ни была, вряд ли заинтересует ребенка. А вот маленькая комната, но с игрушками — еще как.

История Shattered Dimensions начинается с того, что злодей Мистерио, один из главных врагов Человека-паука, решает похитить из музея древнюю-древнюю табличку, созданную не то шумерами, не то инопланетянами. По такой же пыльной, как сама табличка, легенде, музейный экспонат способен наделить своего владельца невиданной силой и научить настоящей магии — то, что доктор прописал. Когда кажется, что артефакт уже в руках злодея, на сцену выходит негодяй-супергерой — врывается без стука, зло шутит и в итоге разбивает ценный камень. Куски таблички раскидывает по четырем измерениям, включая наше с вами. Мистерио в бешенстве, а Человек-паук своевременно уносит ноги.

На этом бы и закончилось повествование, если бы разломанный артефакт не начал вредить мирам, в которые попали его части. Стало быть, нам вместе с Питером Паркером нужно спасти всех и вся, не забыв при этом дать на орехи Мистерио. Помогать в этом нелегком деле будет мадам Уэб (или мадам Паутина, но первый вариант как-то солиднее звучит), которая научит героя перемещаться между мирами и наделит его некоторыми способностями. К примеру, именно Уэб укротит своенравный костюм-симбионт, чтобы Человек-паук смог без опасений им пользоваться.

Сюжет, как видите, незамысловат. Слабой истории прямая дорога в минусы, правда, в очень-очень маленькие. В Shattered Dimensions куда важнее игровой процесс, дизайн локаций и враги, а также проработка главных героев и всевозможный дополнительный контент.

Игровой процесс можно смело разделить на четыре части. Каждый мир отличается не только внешне, но и, так сказать, внутренне. Остановимся на каждом из них в отдельности.

Самым непохожим на другие получился мир Нуара. Тот, в котором бандиты ходят с грустными и суровыми лицами, а все вокруг окрашено в мрачные и неприветливые тона. Этой вселенной правят страх и обреченность, а злодеи здесь — самые омерзительные из всех, что встречаются за всю игру. Но не столько этим уникален этот мир, сколько тем, что геймплейно это — стелс, очень сильно напоминающий Splinter Cell: Conviction. "Нуарный" Человек-паук заметно обделен силой, так что другого выхода, кроме как прятаться и атаковать из тени, у него нет. Сходства героя и Сэма Фишера видны невооруженным глазом. Загибайте пальцы: когда Человек-паук в тени, мир окрашен в черно-белые цвета, а когда он выходит на свет, все вокруг становится цветным; когда кто-нибудь увидит персонажа, последнее его месторасположение отмечается красной меткой в виде паука (в Conviction, напомним, это был силуэт Фишера); герой умеет атаковать тихо, из-за спины и наверняка. Плагиат? Ни в коем случае. Умелое заимствование хороших идей — вот что это.

Самый известный из всей четверки — Человек-паук в красно-синем костюме. Он знаком широкому зрителю прежде всего по голливудским полнометражным фильмам, а также многочисленным, но не всегда качественным мультсериалам. Игровой процесс за оригинального Человека-паука представляет собой обычный слэшер с оговоркой на полеты при помощи паутины. Красно-синий прыгает, бегает, избавляется от противников всевозможными способами, решает несложные задачки и собирает бонусы. К слову, сбором бонусов в виде разбросанных по локациям паучков придется заниматься во всех четырех измерениях. Зачем — узнаете ниже по тексту.



"Темная сторона" Человека-паука и безжизненный мир — наверное, одна из наименее проработанных частей игры. Герой в костюме-симбионте, конечно, хорош и классно смотрится, только вот характером мало отличается от классической вариации. Можно все списать на чудотворное влияние мадам Уэб, но все же хотелось бы хоть немного злого колорита. А так — разработчики сделали, в общем-то, усиленную и потемневшую копию привычного всем Человека-паука. Правда, уменьшенную: практически каждый соперник так и норовит подколоть героя по поводу его невысокого роста.

И наконец, четвертое измерение — мир 2099-го года, в котором также есть свой герой и по совместительству любитель пауков. Правда, облачен он в костюм из высокотехнологичного и очень крепкого материала, благодаря чему Человек-паук будущего способен без проблем выдерживать мощные удары и даже выстрелы из оружия. Игровой процесс в 2099-ом году почти ничем не отличается от оного в других мирах, кроме разве что нуарной вселенной.

Мир будущего выдался самым неприятным с эстетической точки зрения. Большое количество ярких огней, огромные светящиеся экраны и обилие кислотных цветов изрядно раздражает. И раздражает не только "высшее чувство", но и глаза, которые запросто могут начать болеть после уровня в 2099-ом.

В плане игрового процесса в каждом из миров много общего. К примеру, боевая система. Ударить можно слабо или сильно, можно схватить супостата, а можно увернуться и обстрелять паутиной для пущего эффекта. Но это — азы. Вся прелесть — в комбинациях. Именно они придают боям осмысленности. Вариантов различных серий ударов масса, правда, не все они доступны сразу. Большинство комбинаций придется открывать за специальные очки, которые зарабатываются как простым прохождением миссий, так и сбором упоминавшихся ранее паучков. А еще баллы выдаются за разного рода достижения, вроде "Убей 10 наемников" или "Разбей энное количество ваз". Достижений — огромное множество, и для удобства все они вынесены в отдельный раздел меню.

Помимо разнообразных ударов, за очки можно увеличивать здоровье героя и силу удара и улучшать кучу других способностей и параметров, изрядно облегчающих прохождение Shattered Dimensions. А для модников предусмотрена возможность менять костюм главного героя. Обновки также приобретаются за честно заработанные и собранные очки.

Стоит также упомянуть, что существуют в игре и ближние бои. Так можно сражаться только с боссами, а все действие сводится к своевременному нажатию той или иной клавиши. Подобные драки смотрятся весьма и весьма зрелищно.

Отдельного упоминания требуют представленные в игре злодеи. Каждый из них — уникален. Как минимум половина плохишей вам почти наверняка запомнится. Важно, что в памяти останутся не только сами соперники, но и целые уровни, кропотливо созданные для каждого из врагов. Трудно забыть Песчаника, которому противостоишь в гигантском карьере, а основным оружием против любого противника является вода. Сложно не сохранить воспоминания о мерзкой твари, съевшей дядю "нуарного" Человека-паука: настолько мерзкого и злого персонажа в видеоиграх давно не было.

Графика в Shattered Dimensions рисованная. И, надо признать, здесь она очень даже к месту. Отдельные личности, конечно, все равно будут ныть и канючить из-за такого внешнего вида — но это же не помешает вам насладиться игрой, правда?

Нельзя не отметить большое количество всевозможного дополнительного контента. Помимо одежды для всех четырех героев, по мере прохождения открываются занимательные биографии всех без исключения персонажей, которых можно встретить в игре, очень красивые концепт-арты, видеоролики, а также статуэтки.

При желании в Spider-Man: Shattered Dimensions можно найти кучу недостатков. И слабый сюжет, и никудышный юмор, и масса заимствований, и даже противный голос одного из героев. Только вот зачем? Ведь перед нами — лучшая игроизация комиксов о Человеке-пауке. Разработчикам удалось создать четыре уникальные вселенные, а это уже достижение. И тут не обошлось без огрехов, но зачем? Зачем надевать маску "мегакритика" и придираться, если это, фактически, единственный проект о Человеке-пауке, в который интересно играть?

P.S. Обязательно досмотрите до конца финальные титры. Если же по какой-то причине сделать это не удастся, загляните в бонусный раздел "Видеоролики": в самом конце вас ждет презабавная сценка.

РАДОСТИ:

Четыре уникальных мира
Рисованная графика
Хороший дизайн уровней
Интересные противники
Дополнительный контент

ГАДОСТИ:

Сюжет
Несмешной юмор
Похожие "сценарии" уровней

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Лучшая игра о Человеке-пауке. И точка.

Обзор написан по PC-версии игры

Максим LieR Паршуто





Экипаж машины боевой

ОБЗОР



Apache: Air Assault

Жанр: авиасимулятор
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: Activision Publishing
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: КА-52: Гром с небес, Apache: Air Assault (2003)
Мультиплеер: LAN, интернет
Минимальные системные требования: процессор с частотой 3,2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon X1950; 10 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GTS 250 или Radeon HD4850; 10 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: apache-game.com

Apache: Air Assault сложно назвать серьезным симулятором. Особенно если сравнивать с чем-нибудь вроде Microsoft Flight Simulator, где для управления задействована почти вся клавиатура, а взлет и посадка не намного проще, чем в реальной жизни. Но в то же время Apache: Air Assault — это и не увеселительная прогулка на вертолете, разработчикам из Gaijin Entertainment удалось найти ту самую границу между реализмом и аркадностью. Правда, к проекту все равно хочется прилепить наклейку "симулятор". И это, будьте уверены, обязательно сделают критики, игроки и просто случайные прохожие.

Когда Activision доверила разработку своего нового симулятора московской студии Gaijin Entertainment, многие забеспокоились о судьбе проекта. Ведь послужной список компании был, мягко говоря, не блестящим: несколько низкопробных поделок да "Ил-2 штурмовик. Крылатые хищники". Но были и те, кто поверил в россиян. И они не прогадали.

Сюжет в Apache: Air Assault присутствует исключительно ради галочки. Его цель — придавать хоть какой-то смысл развернувшимся боевым действиям. В более чем полутора десятках сценариев нам предстоит бороться с террористами, наркоторговцами и даже пиратами. В миссиях мы будем выполнять самые разные боевые задания: и на отступающие конвои нападать, и базу защищать, и пробираться к вражеским частям на низкой высоте, и много чего еще.

Все имена и названия в игре вымышлены, однако во многих из них можно угадать прототипы из реальной жизни. Нас в лице летчика боевого вертолета "Апач" будут забрасывать в самые разные точки земного шара. За одиночную кампанию мы вдоволь насмотримся и на залитые солнечным светом саванны, и на покрытые редким лесом горы, и на уникальные по своей красоте каньоны. Надо отметить, что дизайнеры хорошо постарались над проработкой локаций — каждая из них по-своему красива и неповторима. Одно удовольствие летать над простирающимися за горизонт равнинами, а уж сколько приятных эмоций доставляет полет в снежную бурю — просто не передать словами. Так что, даже если бы в Apache: Air Assault напрочь отсутствовали враги, в нем все равно было бы чем себя занять.

Но, как бы то ни было, враги в игре есть, и одна из наших непосредственных задач — их уничтожать. Делать это предлагается на одной из трех модификаций вертолета, представленных в творении Gaijin Entertainment: AH-1 "Апач", AH-64X и AH-64D "Лонгбоу". Стандартное вооружение винтокрылой птицы AH-64D "Лонгбоу" включает в себя 30-миллиметровую пушку, 38 ракет ручного наведения "Гидра", 8 самонаводящихся ракет "Хеллфайр" и 4 ракеты класса воздух-воздух "Стингер". Различий между вооружением модификаций практически нет, разве что в названии. В многопользовательском режиме удастся поуправлять еще и вертолетом-разведчиком MQ-8B "Файр Скаут" и даже советским богатырем Ми-35 "Лань".



Начать игру определенно стоит с обучения. В небольшой миссии вам покажут азы управления боевой машиной и даже научат воевать. Правда, на наш взгляд, разработчики уделили туториалу слишком мало внимания, так что многое придется постигать уже непосредственно в жарких условиях. С другой стороны, в управлении вертолетом в Apache: Air Assault нет ничего трудного даже на уровне сложности "Реализм", а на "Новичке" игра и вовсе больше напоминает аркаду.

Уровень сложности "Новичок" можно порекомендовать тем геймерам, которые хотят от Apache: Air Assault удовольствия в чистом виде. Бесконечный боезапас и упрощенное управление вертолетом — что еще нужно для комфортной игры? Машина здесь не заваливается и летает исключительно по оптимальным и безопасным траекториям. Враги стреляют не очень метко, а опасных ракетчиков мало. Поверить в свою неуязвимость на "Новичке" очень и очень просто.

А вот на уровнях "Реализм" и "Ветеран" игра преображается и становится почти полноценным симулятором. Никакой помощи в управлении, как на "Новичке", здесь и в помине нет. Единственные помощники — это всевозможные датчики и ровные руки. В опасных ситуациях, когда вертолет слишком близок к земле или когда по нам стреляют ракетой, на экране появляется соответствующее предупреждение. Это очень помогает, особенно в условиях сложного рельефа и при большом количестве противников. "Ветеран" мало чем отличается от "Реализма". Пожалуй, основная разница — в значительно урезанном боезапасе и возросшем числе противников с ракетным вооружением.

Подробнее остановимся на управлении боевой машиной и ведении боевых действий на уровнях сложности, отличных от "Новичка". Проблем с вождением "пташки" возникнуть не должно, благо раскладка клавиш удобная и заплетать пальцы в морские узлы не придется. Уже спустя несколько миссий можно неплохо освоиться в кабине вертолета и выписывать самые смелые виражи. Что касается боя, то вот вам главная рекомендация: не старайтесь вести прицельный огонь на ходу, пока не научитесь более-менее хорошо летать — зря только боезапас растратите. Для этого и некоторых других целей предусмотрена функция "Автозависание". Вертолет занимает, если можно так выразиться, стабильное положение в воздухе, что позволяет более точно поражать цели. Также в этом нелегком деле поможет тепловизор, благодаря которому легче искать спрятавшихся в лесах бойцов. Не стоит забывать о том, что ракет, особенно с автоматическим наведением, мало, поэтому нужно уметь выбирать, для каких целей какое оружие подходит лучше всего, и не тратить драгоценные "Хеллфайры" на пехоту. Немаловажным является и тот факт, что автоматической пушкой управляет второй пилот. Стреляет он довольно метко, но при желании его функции можно взять на себя.

Неожиданно порадовал многопользовательский режим. В нем можно как летать на одном вертолете вдвоем, так и выполнять задания группой боевых машин в количестве до четырех единиц. И если одиночную кампанию можно запросто назвать динамичной и интересной, то мультиплеер — это просто драйв в чистом виде.

Что касается графики и звукового оформления, то здесь все неоднозначно. И если с музыкой, за которую отвечал финский композитор Пану Аалтио, и звуком все отлично, с внешним видом дела обстоят куда хуже. Просто прекрасно проработанные модели вертолетов соседствуют с размытыми текстурами земли, деревьев и даже противников. Так что, если бы не первоклассная работа дизайнеров, о которой упоминалось выше, картинка вряд ли приковывала бы к себе взгляды.

P.S. Примечательно, что игровые модели вертолетов создавались по чертежам компании "Боинг", поэтому сомневаться в достоверности внешнего вида летающих машин не приходится.



Легенда о сбитом из ружья вертолете

В начале 2003 года по многим телеканалам мира был показан сюжет с иракского телевидения. В нем радостные иракцы толпились вокруг вертолета AH-64D. Машина была без видимых повреждений, а в репортаже говорилось, что ее сбил простой крестьянин Али Обейд Мангаш из своего охотничьего ружья. По официальной версии, Али получил орден от самого Саддама Хусейна и денежное вознаграждение в размере 20 тысяч долларов. Как оказалось позднее, уже после завершения активных боевых действий, никто вертолет не сбивал. Крестьянин Али просто нашел на своем поле брошенный пилотами летательный аппарат, а остальное — чистейшей воды пропаганда.

Как сбить самолет пулеметом, противотанковой ракетой и шариковой ручкой

Еще одной "вертолетной" легендой можно назвать событие, произошедшее в ходе ирано-иракской войны. 27 октября 1982 года иракский вертолет Ми-24 сбил иранский истребитель F-4 Phantom II. По одной версии, Ми-24 атаковал противотанковой ракетой "Фаланга", по другой — пулеметным огнем. Некоторые источники и вовсе заявляют, что бой — миф. Первой о событии сообщила иракская правительственная газета "Багдад Обсервер", опубликовавшая в номере за 27 октября 1982 года небольшую заметку о вышеупомянутом случае. Никакой информации из других источников не появлялось, а широкую известность заметка получила благодаря западным СМИ. Но даже если бой — реальность, то это не первый подобный случай. Есть свидетельства того, как над территорией Лаоса в 1968 году с борта американского вертолета из автоматического оружия был сбит северовьетнамский самолет Ан-2, более известный как "кукурузник".

РАДОСТИ:

"Апач"
Динамичный игровой процесс
Многопользовательский режим
Грамотная сложность
Хорошая музыка
Прекрасные пейзажи

ГАДОСТИ:

Средняя графика
Слабое обучение
Сюжет для галочки

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Лучший симулятор боевого вертолета и лучшая игра от Gaijin Entertainment. Надеяться на то, что Apache: Air Assault понравится большому количеству игроков, не приходится. Зато любители повоевать на винтокрылых "птицах" однозначно будут рады, так что свою немногочисленную, но преданную армию фанатов проект определенно соберет.

Обзор написан по PC-версии игры

Максим LieR Паршуто

ОБЗОР

Majin and the Forsaken Kingdom

Тысяча вторая ночь

Альтернативное название: *Majin: The Fallen Realm*
Жанр: *адвенчура*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Game Republic*
Издатель: *Namco Bandai Games*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название локализованной версии: *Мадзин. Забытое королевство*
Похожие игры: *серия Prince of Persia*
Официальный сайт игры: *www.namcobandaigames.com/games/majin*

Вывалив весной на суд общественности богомерзкий, ужасный, тошнотворный Clash of the Titans, Game Republic, создав что-то играбельное, могли рассчитывать на положительную критику. Вот только если бы на их плечи не легла ответственность не обделать штанишки до релиза по умолчанию великого и могучего The Last Guardian... Впрочем, последний задерживается, так что можно засунуть наглую рожу в чужую корзину с овсом.

Очередная сказка о позабытом королевстве начинается с экс-защитника его спокойствия. Здоровенный увалень, весьма миловидный, если отбросить в сторону возможные предубеждения по поводу рогатых демонов. Величать его Теотль, ранг — мадзин, миссия — спасение королевства, которое до этого он защитить не смог. Идея: непосредственно сим чудовищем мы управлять права не имеем. Наша роль — сопровождающий его юноша. Сладкая парочка в крестовом походе против мирового зла. Совсем немного эпоса.

Здоровенный увалень на деле оказывается довольно мил. Разработчики из кожи вон лезли, чтобы у каждого, созерцающего его походку вразвалочку и нелепые ужимки, лицо постепенно приобретало традиционную японскую улыбку, а из приоткрытых губ доносилось сочное "Ня!". Мило, пестро, карамельно — наивная сказочка, но не более. Это было бы обидно, если бы на Majin and the Forsaken Kingdom возлагались действительно недюжинные надежды в плане конкуренции грядущему The Last Guardian. А так можно разве что усадить ребенка за геймпад — двойное "Ня!".

Черная жижа как абсолют зла поглотила одно сказочное королевство и подмяло его под себя. Познать всю его сущность не получится, поэтому вполне себе безликим развлечением станет похлопывание клонированных порождений магическим посохом по хребтам. Отпинать грязевых гуманоидов ботинком по задницам не получится, поэтому приходится изгаляться палкой с медальоном. Хотя главное оружие — не в примитивной дубине, а в сверкающем глазами рогатом чудище. Поначалу его внушительный вид не оправдывается столь же внушительной силой, но после нескольких потасовок мадзин вспоминает, что значит быть хранителем мира, и уже вполне способен изобразить из себя слона в посудной лавке. Несмотря на его неуклюжесть и неповоротливость, без него пришлось бы совсем худо в окружении носящихся тут и там грязевых големов.

Вяленько помахивать посохом можно хоть до тех пор, пока глаза из орбит не вылезут: пара нехитрых ударов не позволяет выбить из порождений зла всю черную жижу до последней капли. Можно лишь поскрипеть зубами от отсутствия возможности провернуть пару-тройку зрелищных комбинаций или низвергнуть на нерадивых огонь небесный. В таких случаях пудовые кулаки и огромные ноги мадзина приходятся как нельзя кстати, но против орды противников и они становятся далеко не самым эффективным средством. Иногда здорово помогает смекалка, когда на вражеское воинство можно обрушить кирпичную стену, но основным оружием все равно являются специальные умения рогатого чудища. Хорошенько рыкнув на злыдней или полыхнув на них огнем, мадзин избавляет нас от множества мелких неприятных хлопот, но нельзя сказать, что игра покажет нам что-то удивительное или хотя бы зрелищное.



Majin and the Forsaken Kingdom, полностью признавая свою детскую непосредственность, что становится элементарной геймплейной немощностью, пытается сыграть на арене взаимоотношений главных героев. Сложно не проникнуться симпатией к поросшему травой монстру, тем более когда от крепости дружбы зависит мощь атак — вот только зависимость отношений проявляется только при совместных действиях. Тоскливость истории и невыразительность персонажей дают о себе знать не с самой лучшей стороны. Еще более усугубляет ситуацию общее монотонное течение игрового процесса на всем протяжении игры: зацикленные головоломки, малоинтересные элементы платформинга, сделанные под копирку потасовки — словом, скука, которую окупать проекту нечем.

Отсутствие оригинальности Majin and the Forsaken Kingdom оправдывает подачей, мол, сказка тут, отстаньте со своими придирками. Может статься, что подобная атмосфера придется по вкусу не только детям, но и взрослым, из детства еще не выбравшимся или же в него впавшим, но все одно это выглядит, скорее, не заранее заложенной изюминкой, а элементарной отмазкой: с меньшего возрастного рейтинга и спрашивают меньше. Все миловидно, и даже порождения зла выглядят не отталкивающе омерзительно, а наивно и забавно, как иллюстрации к любой сказке, перебитой в мастерских западных мультипликаторов. Сказка оказывается скучна не по-детски.

Непонятно, изначально ли была запланирована ориентация на детскую аудиторию или она появилась из-за банального неумения делать игры, но Majin: The Fallen Realm навряд ли тянет даже на роль дешевой отсрочки в ожидании релиза от SCE Japan Studio. Обладателям PS3 можно расслабиться в ожидании, а вот владельцам Xbox 360 с заменителем не повезло — придется или молча завидовать, или менять платформу.

РАДОСТИ:

Сказочная атмосфера
Милашка мадзин

ГАДОСТИ:

Скука и однообразие

ОЦЕНКА:

5.4

ВЫВОД:

Как теленок после Освенцима, Majin and the Forsaken Kingdom хоть жалок, но все еще мил на вид. Хорошая задумка, пройдя через кривые руки реализаторов, заклеймила сама себя: for kids.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Слава Кунцевич

Saw II: Flesh and Blood

Жанр: *экшен от третьего лица*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Zombie Studios*
Издатель: *Konami*
Похожие игры: *Saw: The Video Game*
Официальный сайт игры: *www.konami.com/games/saw2*

Несмотря на то, что Saw: The Video Game вполне оправдала свое звание игры по кинолицензии, кое-какие ее элементы привлекли к ней внимание аудитории и выделили из ряда подобных проектов. В оригинале был любопытный сюжет, расширяющий вселенную кинофильмов, оригинальные ловушки — и, в принципе, этого было достаточно.

Так же, как и в киношной серии, в серии игровой авторы пытаются заставить фанатов прикупить очередную номерную Saw, помахивая записками с доселе не озвученными сюжетными данными. Что и говорить, настоящие поклонники франчайза и правое ухо себе отрежут, чтобы узнать, что именно произошло в этой мутной, длящейся годами истории, где один подражатель маньяка сменяет предыдущего. Saw II: Flesh and Blood берет свое начало аккурат между второй и третьей частью кинолинейки и рассказывает о злоключениях сына детектива Дэвида Тэппа. Любознательный скандальный журналист втягивается в историю Пилы настолько глубоко, что становится центральной жертвой для очередного лабиринта ужаса из ловушек и озлобленных врагов. Естественно, с назидательным эффектом.

К сожалению, особого удовольствия или таких желанных кусочков многосерийной мозаики от сюжета очередной части игровой Saw получить не выйдет. Несмотря на то, что эта серия любима многими поклонниками в первую очередь за историю, должного старания при написании сценария разработчики не приложили. Интригующая завязка через полдюжины томительных часов монотонно перельется в сонливую кульминацию и скатится до совершенно бесхитростной развязки. Люди, купившие Saw II: Flesh and Blood только ради крупиц информации, связывающих вторую и третью части фильма, будут жестоко обмануты.

Но не так страшен сюжет, как его подача: не мудрствуя лукаво, авторы попросту разбросали по уровням осколки сторилайна в виде записок, кассет и документов, а в уста главным действующим лицам вложили совершенно бессмысленные отрывистые крики — вот и все дела. Даже голос Конструктора тут скорее для нагнетания атмосферы, чем для подачи истории. По этой части авторам однозначный "незачет". Хотя что касается атмосферы, кое-какого очарования она не лишена: все атрибуты серии на своих местах, темные коридоры со скрипящими проржавевшими дверьми и отчаянные вопли жертв нагнетают градус,



но стоит включить в квартире свет, как становится ясно, что для создания такой атмосферы достаточно собственного воображения, подкрепленного просмотром киносерии, да оправдания бездарности художников и дизайнеров, нагромоздивших одинаковые темные коридоры в якобы каноничной стилистике. Все-таки для создания духа "Пилы" последние могли бы приложить больше усилий, чем требуется для того, чтобы нарисовать пару-тройку загаженных сортиров. Причем загаженных как подходом к дизайну, так и богомерзким техническим оснащением.

Но, как ни крути, главную роль в игровой "Пиле" играет не атмосфера и не сюжетная линия с назидательным оттенком, а оригинальные ловушки и жутковатые способы из них выбраться. Из-за щедрого набора оных Saw II: Flesh and Blood можно было бы простить все болячки первой части, но не судьба: этот самый щедрый набор остался где-то в наших мечтаниях. Разнообразие испытаний видно и невооруженным взглядом, но простота их решения на корню губит все наработки авторов с игрой света и тени да замыканием электрических цепей. Поначалу они действитель-

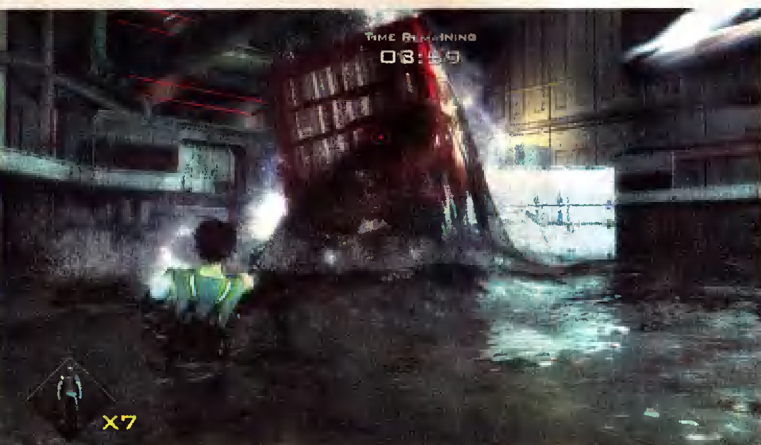
ОБЗОР

Hydrophobia

Жанр: *экшен от третьего лица, адвенчура*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Dark Energy Digital*
Издатель: *Microsoft*
Похожие игры: *Alan Wake, серия Alone in the Dark*
Мультиплеер: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *www.hydrophobia-game.com*

Hydrophobia — игра, как это принято говорить, тяжелой творческой судьбы. Проект, который должен был раз и навсегда изменить отношение разработчиков к воде в виртуальных мирах, стать настоящей революцией, столько раз переносился и откладывался, менял профильные платформы и модели распространения, что уже иногда казалось, что игре не суждено выйти в свет вообще. Однако — сбылось. Вопрос лишь в том, остались ли после всех этих колебаний люди, ожидающие релиза.





Hydrophobia рисует перед нами очередную картину печального и безрадужного будущего всего человечества. Очередной вселенский потоп поглотил привычную среду обитания вида homo sapiens, а вести и дальше праздную жизнь жадных до плотских утех обывателей повезло лишь немногочисленной элитарной прослойке, которая поднялась на борт громадного судна, эдакого нового Ноевого Ковчега. Только святости на этом корабле-государстве немного: народ предпочитает все так же проводить досуг в казино и питейных заведениях, а многочисленный пролетариат, набранный для того, чтобы следить за системами судна и вытирать сопли богатеям, продолжает мечтать о какой-то там революции.

В такой ситуации до хаоса и угрозы международного терроризма, замкнутого где-то в трюмах, рукой подать. Некоторые загадочные личности решили не поменять власть и отправить толстосумов покрываться сажей в машинное отделение, а и вовсе пустить корабль-город на дно морское. Отчаянный жест массового самоубийства чередою взрывов застает разленившееся правление ковчегом врасплох, а спасти спасенный свет от конца света после конца света предстоит весьма миловидной дамочке по имени Кейт Уилсон.

Судно тонет, люди паникуют, вода хлещет во все отсеки, а Кейт, на беду, хворает от боязни воды. Жаль только, что этой проблеме и ее решению в Hydrophobia не уделено ни одного сюжетного завитка. Разработчики сделали ставку на совсем другие фишки, решив, что остальное хоть в какой-то проработке не нуждается. Весь сюжет укладывается в несколько коротких переговоров с дружественными персонажами и на этом исчерпывается — никакой интриги не прослеживается, да и разгадывать загадку о том, кому понадобилось топить судно, не хочется по причине отсутствия этой самой загадки. Спасти корабль и всех людей; Hydrophobia — это игра про спасение мира, а не про локальные заговоры.

Особых чудачеств акробатики и интересных головоломок в Hydrophobia не ищите: нет их тут, игра делает ставку исключительно на воду. Раз за разом приходится нырять в затопленные помещения и надеяться на то, что удастся найти выход или хотя бы так называемый воздушный мешок, пока кислород в легких не закончится. В противном случае тело Кейт немного подергается в агонии и пойдет ко дну.

При всем отсутствии хитрости Hydrophobia умудряется неслабо напрягать своей особенной, занимательной атмосферой. Учитывая, что главная героиня страх как боится воды, эту же фобию всеми силами она старается передать и играющему: от высокого темпа постоянно сменяющих друг друга погружений, неожиданных протечек и всего такого прочего можно почувствовать себя в каком-нибудь фильме-катастрофе вроде “Посейдона” или приснопамятного “Титаника”.



Эффект присутствия, положительно влияющий на атмосферу, во многом обусловлен тем, что насчет революционного исполнения воды разработчики не обманули — увиденное в Hydrophobia действительно производит впечатление. Потоки не только великолепно отрисованы, но и ведут себя более чем реалистично: вода сочится сквозь дыры, звучно отскакивает от стен, бьет ключом из пробоин и все такое. Жаль только, что по части остальных нюансов графики разработчики не потрудились так же хорошо: от однообразных коридоров начинает быстро мутить, а нелепая анимация и вовсе смешит до коликов в животе.

Вместо того чтобы разнообразить игровой процесс хоть сколько-нибудь приятными мелочами, разработчики умудрились его еще и значительно подпортить ужасно исполненными перестрелками. Небольшие кучки тупоголовых противников умирают достаточно быстро, пока мы прячемся за углом и спокойно расстреливаем их из-за укрытия. И все: никакого платформинга, никаких пазлов, никаких драк и никаких квестов — Hydrophobia оказывается до тошноты однообразной.

Разработчики честно исполнили все обещания — изобразили воду в игре как уникальную, реалистичную структуру с правдоподобным поведением и замечательным внешним видом. Придали ей роль чуть ли не основного героя Hydrophobia, обласкали еще и вообще всячески расстарались, чтобы основа жизни в игре впечатляла и радовала. А остальные элементы они вроде как и не обещали сделать хоть сколько-нибудь качественными, разве что идея боязни воды так и осталась практически нереализованной. Но все же, выйди Hydrophobia тогда, когда ей было положено — весной 2009 года, вид пляшущей и льющейся воды произвел бы на нас куда большее впечатление, а так уникальные технологии разработчиков уже не смотрятся совершенными рядом с конкурентами.

P.S. Если что, версии для PS3 и PC должны выйти в наступившем 2011-ом году.

РАДОСТИ:

Вода впечатляет
Неплохие квесты

ГАДОСТИ:

Скверный сюжет
Ужасные бои
Плохая глафика

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Единственная аудитория, которую может заинтересовать Hydrophobia, — это люди, которые день за днем и год за годом ожидали выхода этого проекта и вычеркивали дни в календаре. Ну, может, эту игру захотят опробовать те геймеры, что не знают, куда потратить деньги в XBLA. Остальным можно разве что посмотреть на воду в геймплейных роликах в интернете и забыть о существовании этой игры.

Маргарита Калашникова





но могут увлечь, но уже через полчаса игры избавляться от ловушек без особых усилий мысли становится попросту скучно, а где скучно, там нет места триллеру. Ситуацию могли бы исправить уникальные испытания, когда от четкой и вразумительной последовательности действий зависит жизнь вопящего ключевого компьютерного болванчика. Но и тут у игры с качеством не срослось: кроме пары действительно стоящих головоломок, мозгу зацепиться тут не за что. Все остальные многочисленные многоступенчатые задачи страдают от отсутствия логики в решении, из-за чего выполняются методом элементарного тыканья пальцем в небо, а под конец и вовсе сбиваются на самокопирование и заимствования из оригинала.

Кроме более удобного, но до сих пор несколько раздражающего управления и огрехов камеры, разработчики немного поправили боевую систему. Теперь уже не приходится монотонно кружить по комнате в течение нескольких минут, пока не представится удобный случай звездануть врага арматурой по голове. Все потасовки в Saw II: Flesh and Blood выполнены с применением Quick Time Events и пусть не блещут красотой постановки, но, по крайней мере, совершенно не раздражают. Хотя анимация движений по-прежнему оставляет желать лучшего, а уровень насилия для такого сеттинга мог бы быть и более взрослым.

Вот только становятся не совсем понятными улучшения в боевой механике, когда в очередной раз сталкиваешься с обезумевшими противниками в рогатых масках-шлемах, да еще и с завязанными за спиной руками. Последовательного нажатия кнопок для совершения какого-нибудь приема в эти слишком уж частые моменты не предвидится, поэтому — в стиле оригинала — придется все так же тупо кружить по комнатам и неловко пятиться в коридорах. Наверное, такими маневрами разработчики планировали нас развлечь, но разве можно развлечь кого-то тоскливой неторопливой пробежкой по узким коридорам с попытками совладать с нервно елозящей камерой, стремящейся показать самый неудобный из возможных ракурсов?..

Разработчики из Zombie Studios под видом сиквела выпустили, фактически, ту же самую игру, исправив пару недочетов, но “компенсировав” это пустым сюжетом с невнятной подачей и самокопированием ловушек-испытаний.

РАДОСТИ:

Исправленные бои
Атмосфера присутствует

ГАДОСТИ:

Скопированные унылые испытания
Неказистое управление
Ужасная графика
Скользкий сюжет

ОЦЕНКА:

3.0

ВЫВОД:

Вторую часть игровой серии по мотивам знаменитой линейки кинотриллеров можно посоветовать разве что совсем уж рьяным фанатам вселенной: им вполне хватит без двух абзацев рассказанной истории, связывающей второй и третий фильмы. Простым же игрокам лучше зажмурить глаза и пройти мимо.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Маргарита Калашникова

ОБЗОР

Rulers of Nations: Geo-Political Simulator 2

Он весь мир на себе вертел

Жанр: *глобальная стратегия в режиме реального времени*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Eversim*
Издатель: *Mindscape*
Похожие игры: *Geo-Political Simulator, серия SuperPower, серия Supreme Ruler*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.rulers-of-nations.com*

Если бы разработчики из Eversim решили проводить свою маркетинговую политику до конца, а в Беларуси по чистой случайности оказались какие-никакие, но издатели, то, на манер релизов первой части Geo-Political Simulator в США, Испании, Бельгии, Франции и России, игра у нас могла бы выйти под названием "Выборы-2010. Геополитический симулятор".

Geo-Political Simulator 2 дает возможность каждому желающему вступить в мировую политику от своего имени и проверить на виртуальной практике свои теоретические планы по устройству идеального государства. Славным решением стало выдать игроку бразды правления не самой державой, а теми, у кого от нее есть все ключи.

На самом деле это совершенно не вторая часть, а лишь вылизанная и доведенная до ума первая: интерфейс достиг высот эргономичности, баги задавлены в зародыше, увеличился общий темп игры, случайные события стали происходить гораздо чаще...

Главным игровым режимом всегда есть и остается freeplay, но вникать в дела управления лучше закусывая за ужином одиночными сценариями. Помирить арабов и евреев, вывести войска из Афганистана, обеспечить безопасность лондонской Олимпиады, вбить последний гвоздь в крышку гроба мирового финансового кризиса, выиграть выборы — набор позволяет обучиться держать бразды правления как угодно и "перетряхивать" парламенты когда угодно. Глобальный же сценарий очередного бодания в биполярном мире, где с одной стороны машут флагами тоталитаристы, а с другой трубят в дудочки лобби либералов, шибко интересным я не назову по причине всего лишь шестнадцати (да-да, две "Больших восьмерки") задействованных государств. А вот в свободной игре можно примерить усы и полезть в большую политику или ухахатываться над миром из Рейкьявика под завывания Бьерк.



Забот у главы государства немало, и иногда чертовски трудно выкроить время для партии в настольный хоккей или участия в телевизионных дебатах перед выборами, когда ежеминутно пропадают то яйца, то молоко, а злые агенты иностранных держав подкармливают оппозицию и готовят очередную уличную революцию. А ведь еще надо покупать и продавать основные ресурсы, проводить многочисленные реформы, участвовать в саммитах, привлекать инвестиции, выделять средства на гуманитарные программы, решать, фальсифицировать выборы или рискнуть выиграть честно... От таких забот не ровен час и облысеешь, а ведь можно еще столкнуться со стихийными бедствиями, развязать локальный конфликт или грозно постучать туфлей по тумбе в ООН.

Столько мелочей, сколько в Geo-Political Simulator 2, нет нигде, и Сид Мейер стыдливо считает в уголке свои сверхприбыли от продажи пятой части Civilization. Только на то, чтобы разобраться в ползунках, кнопках и аналитических таблицах, понадобится не один президентский срок, но это не страшно, когда можно изменить Конституцию и даже превратить Китай в конституционную монархию, а в Канаде запустить механизмы национализма — референдум приведет к правильному решению.

Проку от советников мало, а если бы не эргономичность интерфейса, то от выпавших интервью, эмбарго, санкций, критики, роста внешнего долга, внутреннего экономического кризиса и уличных протестов можно было бы процитировать эпическое "Я устал, я ухожу" и удалить игру. Но стоит только разобраться, как вас от власти и за усы не оттащат. Сколько бы ни вводила жена экономические санкции, сколько бы ни проводили митинги в прихожей дети, сколько бы ни переставал давать в долг деньги на пиво сосед... Они всего лишь желают разрушить счастье, благосостояние и стабильность выстроенной вашими неимоверными усилиями в Geo-Political Simulator 2 виртуальной державы.

Чем не повод построить свое государство с чаркой и стабильностью, ну или с реформами и демократией — кому как по вкусу? В Geo-Political Simulator 2 можно вынашивать наполеоновские планы — а утром 20 декабря, после выключения компьютера, все останется на своих местах...

РАДОСТИ:

Поразительные масштабы мелочей

ГАДОСТИ:

Требуется много времени

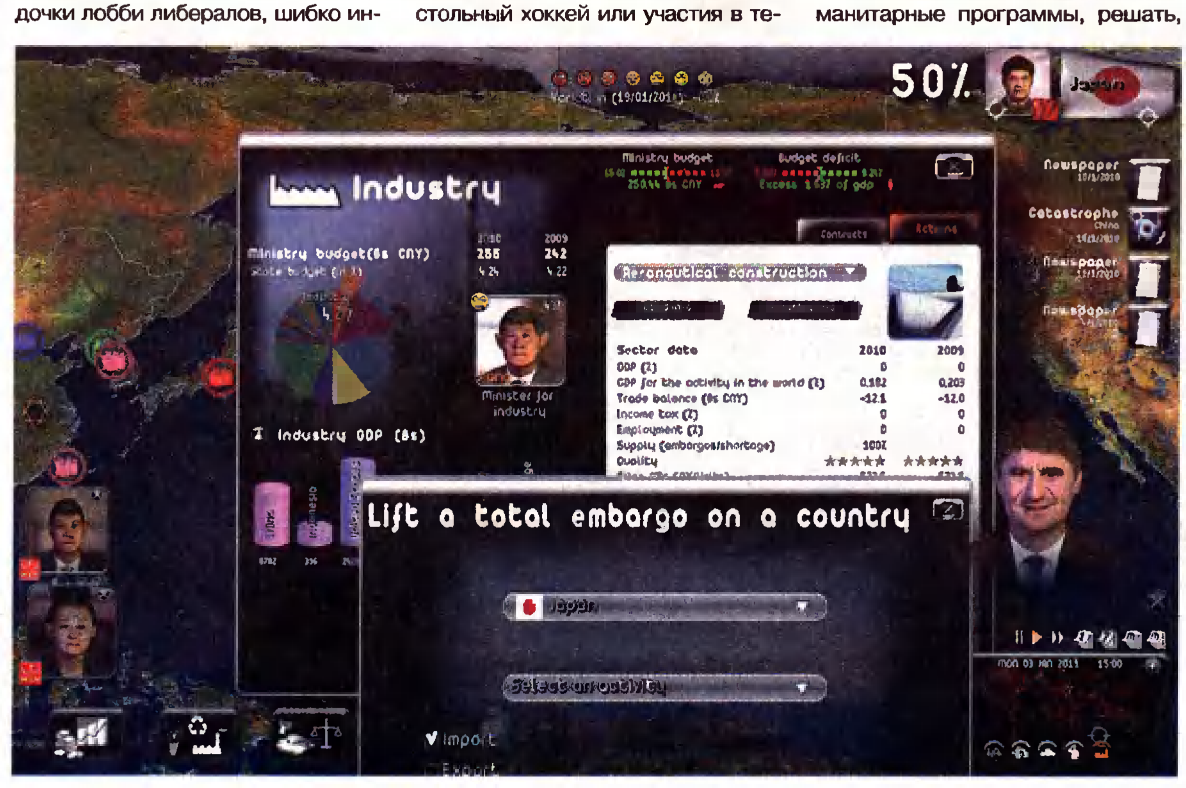
ОЦЕНКА:

7.0

ВЫВОД:

Один из лучших геополитических симуляторов на данный момент, если не лучший. Развлекать он, понятное дело, уже не должен: политика — дело серьезное.

Слава Кунцевич





КИНО

О кино в кино. Премьеры января:

"Бурлеск", "Щелкунчик и Крысиный король 3D", "Неадекватные люди" и остальные праздничные потехи

Как и положено первому прокатному месяцу нового года, в котором выходных дней едва ли не больше, чем рабочих, январь традиционно оказался богатым на разнокалиберное развлекательное кино. В благородном порыве поддержать на плаву постпраздничное хмельное веселье, как обычно, отличилась Фабрика грез, торпедировав на этот раз белорусский прокат рождественскими сказками, мелодраматическими опусами и даже номинированным на "Золотой глобус" мюзиклом. Не остался в стороне и российский кинобизнес — тут основную скрипку играет стереоскопический юмор от гоп-команды "Камеди клаба", а за ней спешит ряд менее известных авторов-новичков. Развлечения повсеместно правят балом, но об этом — подробнее.

Итак, на следующий день после боя курантов, распития шампанского и поедания тазика оливье, минские и не только кинотеатры открыли двери для семейных пар с детьми. **1 января** стартовали в прокате сразу две картины, одинаково интересующие весь спектр зрителей от мала до велика. Речь идет о комедии **"Знакомство с Факерами 2"** и новой интерпретации сказки Гофмана **"Щелкунчик и Крысиный король"**. "Знакомство с Факерами 2" является триквелом из серии фильмов об одноименном неуживчивом семействе, который на этот раз снял режиссер "Американского пирога" Пол Вайц. Комедию о семейных ценностях вполне заслуженно успели смешать с грязью критики, что негативно сказалось на сборах картины у себя дома, в Америке. Еще большим нападкам подвергся Андрей Кончаловский, представивший на зрительский суд свою монструозную экранизацию "Щелкунчика". Нестандартная подача сюжета сказки, заигрывание с совсем неуместными в рождественской истории темами антиутопии и насилия и желание автора угодить всем сразу — все это в конечном счете не сыграло на руку коммерческому потенциалу картины с бюджетом в 90 миллионов, от которой в едином порыве отвернулись и зрители, и обозреватели.

Уже **2 января** разгонять тоску влюбленных начал романтический триллер **"Турист"** оскароносного автора Флориана фон Доннерсмарка. Картина, являющаяся ремейком французского фильма "Неуловимый", рассказывает о душевных порывах американского туриста Фрэнка к загадочной Элис, за которой охотятся спецслужбы. "Турист" примечателен прежде всего появлением в одном кадре сразу двух голливудских актеров класса "А" — Анджелины Джоли и Джонни Деппа — и прекрасно отснятыми архитектурными видами Венеции. Ничем больше эта остросюжетная мелодрама не увлекает.

Постепенно забывая про Новый год и наступая на пятки православному Рождеству, первый прокатный четверг месяца — **6 января** — атаковала стереоскопическая комедия **"Путешествие Гулливера"**. Комедийная трактовка знаменитого романа Джонатана Свифта, срежиссированная постановщиком доселе исключительно анимационных проектов Робом Леттерманом, оказалась прохладно принята зрителями, и в первую очередь — из-за специфичности юмора комика Джека Блэка, сыгравшего в фильме главную роль. Не помогло исправить ситуацию даже хваленое 3D.

13 января прокатный конвейер наконец устаканивается и работает в полную силу, предоставив на выбор аж четыре релиза. Ценители постных мин Николаса Кейджа и приключенческого фэнтези с налетом средневекового лоска могут узреть **"Время ведьм"**. Картина, о которой уже успели нелестно отозваться множество обозревателей, была снята Домиником Сеной, автором триллеров "Угнать за 60 секунд" и "Пароль "Рыба-меч"". Аудитория постарше может посетить мелодраму **"Прошлой ночью в Нью-Йорке"** сценариста триллера "Пиджак" Мэсси Таджедин. Для автора это первая проба пера на ниве игрового кино, что никак не помешало в эту малобюджетную картину привлечь достойный актерский состав — от Сэма Уортингтона до Киры Найтли. Закрывать второй прокатный четверг призваны сразу две комедии. Романтическая комедия **"Доброе утро"**, спродюсированная Джей Джей Абрамсом и снятая по сценарию Алин Брош МакКенны, автора экранизаций "Дьявол носит Прада", расскажет о курьезах внутренней кухни одного из телевизионных шоу. Постановщиком ленты выступил Роджер Мичелл, автор успешной мелодрамы "Ноттинг Хилл". Вторить Голливуду призвана комедия **"Неадекватные люди"** — дебютный проект Романа Каримова, успевшего получить гран-при на кинофестивале "Окно в Европу" в Выборге. Фильм расскажет о злоключениях Виталия, прибывшего на ПМЖ в новый город, к которому начинают проявлять нездоровый интерес эксцентричная соседка, неуровновешенная в своих желаниях начальница на работе и чудной домашний психолог.

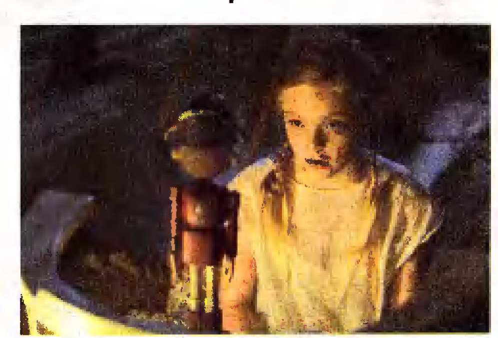
Третья декада зимнего месяца предложит на выбор вновь две комедии — и вновь отечественного и забугорного производства. В борьбу за кошелек белорусского зрителя **20 января** вступят третий по счету пародийный проект Артака Гаспаряна и Гарика Харламова **"Самый лучший фильм 3-ДЭ"** и новая картина классика интеллектуальной комедии Вуди Аллена **"Ты встретишь таинственного незнакомца"**. Российские стендап-комедианты в своеобразной манере опять пройдутся катком пародии по наиболее известным отечественным блокбастерам, облачив свое комедийное мракобесие в трехмерный формат. Режиссером выступил постановщик первого "Самого лучшего фильма" Кирилл Кузин, а сам фильм, судя по всему, будет изобиловать цитатами из зарубежных проектов, в том числе и из "Перемотки" Мишеля Гондри. Картина "Ты встретишь таинственного незнакомца" Аллена станет своеобразным альманахом из историй личных взаимоотношений членов одной семьи, где в присущей автору сатирической манере будет препарирована вся цепь жизненных противоречий людей разных возрастов и взглядов.

И завершат январский прокат **27 числа** сразу четыре разнообразных жанровых картины. Попробует разогнать снежную пургу взрывной боевик о наемных убийцах — **"Механик"** с Джейсоном Стэтхемом и Беном Фостером в главных ролях. Картину, являющуюся ремейком одноименного экшена 1972 года, снял режиссер Саймон Уэст, автор "Воздушной тюрьмы" и "Лары Крофт". Также в ограниченном формате появится мюзикл Стива Энтина **"Бурлеск"**, в котором снялись иконы зарубежной поп-сцены Шер и Кристина Агилера. Фильм об успехах в Лос-Анджелесе провинциальной певицы уже успел отхватить ряд номинаций на "Золотой глобус" и попасть в лонг-лист на премию "Оскар" в качестве претендента на лучшую оригинальную композицию. На закуску неопределившемуся в своих предпочтениях зрителю останутся две романтические комедии: фантастическая история **"Поцелуй сквозь стену"** Вартана Акопяна и мелодраматическая экранизация книги писателя Джейми Рейди "Hard Sell: The Evolution of a Viagra Salesman" — **"Любовь и другие лекарства"** режиссера Эдварда Цвика. Поле для выбора причин на вылазку в кинотеатр более чем широкое, так что дерзайте. И до встречи в феврале!

Тарас Тарналицкий



Знакомство с Факерами 2



Щелкунчик и Крысиный король



Путешествие Гулливера

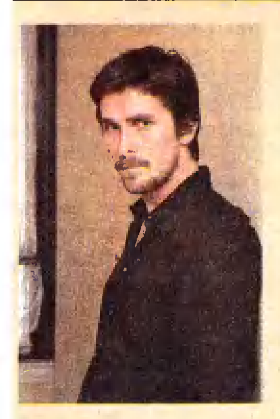


Доброе утро



Поцелуй сквозь стену

НОВОСТИ КИНО



Кристиан Бэйл станет священником. Правда, исключительно на время. Известный британский актер сыграет главную роль в фильме "Герои Нанкина". Лента посвящена одному из самых кровавых военных преступлений XX века, когда в 1937 году японская армия уничтожила в тогдашней столице Китая Нанкине более ста тысяч человек. Бэйлу предстоит воплотить на экране американского священника Джона, одного из тех, кто старался спасти китайцев от смерти.

Руководит съемками драмы режиссер Чжан Имоу, известный зрителям благодаря фильмам "Герой", "Проклятие золотого цветка" и "Дом летающих кинжалов". Заполучив себе крупнейший по меркам китайского кинематографа бюджет в 90 млн. долларов и команду западных мастеров по спецэффектам, постановщик планирует развернуть перед зрителем настоящее эпическое полотно. Что ж, верим, надеемся и вспоминаем "Последнего самурая". Съемки "Героев Нанкина" стартовали 10 января.

"Звездные войны" увековечат. Не все (по крайней мере, пока что), но пятый эпизод — точно. "Империя наносит ответный удар", снятая режиссером Ирвином Кершнером под чутким руководством "папы" сериала Джорджа Лукаса, признана национальным достоянием США и будет навеки сохранена на своем почетном месте в Библиотеке Конгресса, куда будут отправлены цифровая копия и оригинальная пленка. Ничего насчет подобных регалий для других эпизодов великой саги оговорено не было.

Дамы, ваш выход! Роман Льва Толстого "Анна Каренина" вновь будет экранизирован, причем опять на Западе. Главную героиню исполнит английская актриса Кира

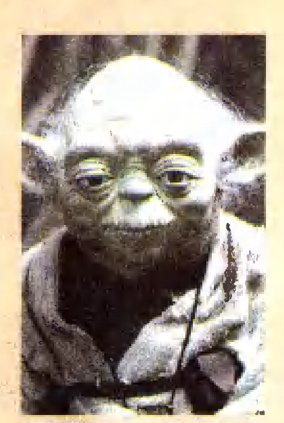


Найтли. Снимать ленту по сценарию Тома Стоппарда будет режиссер Джо Райт, который уже работал с Кирой в своих фильмах "Гордость и предубеждение" и "Искупление".

В это же время актриса Дайан Крюгер примерит на себя образ Марии-Антуанетты в экранизации романа Шантала Тома "Прощай, моя королева", сменив на этом посту выбывшую из проекта Еву Грин. В романе от лица девушки-чтицы про Марию-Антуанетту показываются последние спокойные дни перед французской революцией. Эту роль в ленте исполнит Леа Сейду. Ставит фильм режиссер Бенуа Жако, собаку съевший на исторических драмах, таких как "Маркиз де Сад" или телепроекте "Мария Бонапарт".

Ну, и раз уж зашла речь о телепроектах, не грех упомянуть и о том, что компания BBC и кабельный канал HBO готовятся к съемкам двухсерийного байопика о жизни великой французской актрисы Марлен Дитрих. В основе ленты лежит адаптированный Эндрю Девисом для телевидения сюжет книги дочери актрисы Марии Рива. Доподлинно известно, что сыграть знаменитую диву предложено Гвинет Пэлтроу. График съемок пока не определен.

Сериалы продолжают закрываться. Вслед за "Каприкой" сия незавидная участь постигла телешоу "Звездные врата: Вселенная". Второй сезон, который продлится еще до весны, станет последним. Более того, закрытие "Вселенной" автоматически ставит крест на дальнейшем развитии всей линейки "Звездных врат" в целом. Телекомпания SyFy, занимавшаяся производством телешоу, намерена переключиться на развитие других проектов. Так, на 2011-й год у нее запланирован старт как минимум двух многообе-



щающих сериалов — "Быть человеком" и "Звездного крейсера Галактика: Кровь и хром", повествующего о приключениях молодого Уильяма Адамы во времена Первой Сайлонской войны.

Battleship Potemkin — именно под таким названием в американский прокат выйдет классика советского и мирового кинематографа — лента Сергея Эйзенштейна "Броненосец "Потемкин"". Премьерный показ пройдет практически одновременно с выходом этого номера "ВР" — 14 января.

Фильм, снятый к 20-летию революции 1905 года, прошел полную покадровую реставрацию, однако при этом сохранил оригинальную цветовую гамму — раскрашивать фильм на манер отечественных "инициаторов" не стали. Кроме того, зрители смогут увидеть сцены, ранее не вошедшие в культовую ленту.

Доберется ли обновленный "Потемкин" до родных краев, неизвестно. И это слегка настораживает.

Покаяние Дольфа Лундгрена. В своем интервью сайту Virgin Media актер расписался в полном крахе своей карьеры и признался, что сам в этом повинен. Мол, до такого плачевного состояния его довела неразборчивость в выборе ролей и проектов, среди которых низкопробных трэш-поделок едва ли не больше, нежели достойных картин.

Тем не менее Лундгрен не унывает и продолжает искать себя в кино. Сейчас вот, например, он занят на съемках второй части ленты "Во имя короля". Той самой, которая от Уве Болла. Видать, терять уже совсем нечего...

Алексей Апанасевич

КИНО

Трон: Наследие



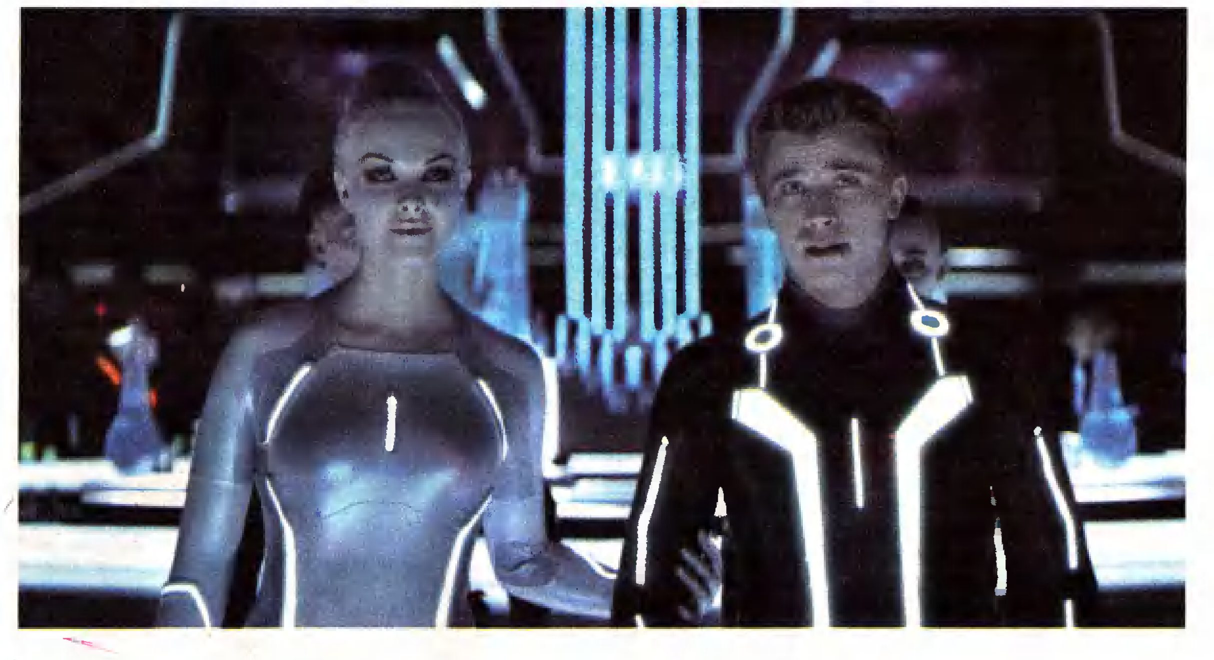
Название в оригинале: TRON: Legacy
Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Джозеф Косински
В ролях: Гаррет Хендлунд, Джефф Бриджес, Оливия Уайлд, Джеймс Фрейн, Майкл Шин, Бо Гаррет, Брюс Бокслейтнер, Киллиан Мерфи
Продолжительность: 132 минуты

Оригинальный фильм "Трон" режиссера Стивена Лисбергера вышел на большие экраны в далеком 1982 году. Зрителями он тогда был принят весьма неоднозначно. История компьютерного гения Кевина Флинна, попавшего в мир цифровой Системы, удивительно необычный и столь же удивительно похожий на наш с вами, для того времени оказалась слишком инновационной, слишком нестандартной. Критики даже обвинили Лисбергера в том, что использование чистой компьютерной графики является мошенничеством, и не присудили "Трону" полагавшийся "Оскар". Но времена меняются. И теперь, когда возрождать классику стало модно, студия Disney решила смахнуть с "Трона" пыль и собрала новую команду для продолжения. Очень рискованный шаг, ведь выпускать сиквел спустя аж 28 лет после первой части — беспрецедентный для индустрии случай. Но ведь риск, как мы помним, дело благородное.

Новое погружение в Систему на этот раз предстоит совершить сынишке Флинна Сэму. Двадцать лет прошло с тех пор, как отец бесследно исчез, а корпорация Encom погрязла в бюрократии, схоронившей все начинания и устремления Флинна. Но внезапная весть от старого друга семьи и соратника отца Алана Брэдли заставляет молодого Сэма отправиться на поиски, не предполагая, куда они его приведут...

До боли знакомый лазер "биоцифровой трансформации" да врожденный авантюризм — и вот уже рука жмет на кнопку "Да", перенося парня в невиданный мир, прекрасный и опасный одновременно. За два десятка лет в реальном мире Система сильно изменилась. В Пользователей более не верят аки в богов, они здесь — гости нежданные. После того, как была свергнута Программа Мастер-Контроля (см. первую часть), восстал новый лидер, насаждающий свои законы и жаждущий мести. И в этой суровой действительности Сэму придется найти своего отца, дабы получить ответы на свои вопросы и вернуться домой.

И вот тут-то понимаешь, что главный герой у нас — вовсе не сынишка. Джефф Бриджес вернулся, дабы вновь воплотить на экране Кевина Флинна, постаревшего, не в пример более серьезного, ударившегося в философию, но не менее сильного духом, нежели ранее. На его фоне меркнут и потуги молодого Гаррета Хедлунда, и бледный шутник Майкл Шин, и даже прекрасная Оливия Уайлд. Ну а вместе с Флинном-старшим возвращается еще один наш старый знакомец — К.Л.У.; обделенный вниманием в первой ленте, тут он отыграл свое. Приятным бонусом для поклонников первой части также станет появление Брюса Бокслейтнера в роли Алана.



В какой степени "Наследие" является сиквелом, в такой же оно — полноправный ремейк, адаптированный для сегодняшнего поколения зрителей. Несмотря на то, что номинально действие разворачивается спустя два десятка лет и с новыми героями, те, кто смотрел оригинальный фильм Лисбергера, сразу же поймают знакомую нить. Общая канва осталась прежней, разве что с оглядкой на новые обстоятельства. То же самое здание Encom с той же самой "неплохой дверцей", тот же самый зал игровых автоматов под вывеской FLYNN'S, сюжет новостей, частично состоящий из нарезки кадров из первого "Трона". Бои на дисках, гонки на светоциклах, знакомые П-образные силуэты транспортеров и огромного летающего корабля главного злодея. Знающие люди испытывают приятное дежа-вю, разве что пафосной сцены поцелуя не хватает. Создатели временами чуть ли не покадрово цитируют оригинал, но при этом оборачивая все это в новые краски, отчего фильм только выигрывает.

Но в этом отчасти кроется и главная проблема картины. Того первозданного "вау"-эффекта, той новизны уже нет и в помине. Даже тематика — и та была после первого "Трона" обыграна не раз, а крутостью сюжет "Наследия" похвастаться, увы, не может. Однако чего у фильма не отнять, так это его визуального великолепия. Вероятно, именно графическая направленность Джозефа Косински и убедила боссов Disney доверить такой серьезный проект режиссеру-дебютанту. Как бы то ни было, справился он отлично — каждый вложенный доллар себя оправдывает. После того же "Аватара" пресыщенного зрителя ни буйством красок, ни "мозговыносящим" 3D уже не удивить, но "Трон" берет не этим, а шикарной, четко выверенной концептуальной стилистикой мрачного мира в синих тонах. Буквально завораживают боевые сцены, будь то бои на дисках, гонки на светоциклах или же головокружительные полеты под чудесную музыку французского дуэта Daft Punk. И хотя в работе французов более чем отчетливо прослеживается влияние творчества маэстро Ханса Циммера в целом и его мелодий для "Начала" Нолана в частности, это нисколько не преуменьшает красоты музыкального сопровождения "Наследия". Электронные мотивы чередуются и переплетаются с мощными оркестровыми партиями, что создает поистине прекрасный аккомпанемент творящемуся на экране действу. Даже в отрыве от фильма саундтрек не теряет своей привлекательности, чем лично я настоятельно советую воспользоваться.

К "Трону" сложно относиться как к обычному среднестатистическому блокбастеру. Посмотрев его один раз, вы можете его люто возненавидеть. За натянутую и штампованную историю, за слабо проработанных героев, за непонятное окружение, за странные цвета — за что угодно. И точно так же вы можете проникнуться и восхититься этим чудесным миром, столь необычным и столь похожим на наш. Выбор за вами, но в любом случае "Трон" заслуживает вашего внимания.

Daemon.exe

Дерево

Если бы Маркес был австралийцем и женщиной

Название в оригинале: *The Tree*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Жюли Бертучелли*
В ролях: *Шарлотта Генсбур, Моргана Дэвис, Мартон Чокаш, Кристиан Байерс, Том Расселл, Гэбриел Готтинг, Аден Янг, Пенн Хэкфорт-Джонс, Джиллиан Джонс, Артур Дигнам*
Продолжительность: *97 минут*

"Дерево" соткано в двух тонах — в австралийском и женском, да еще с легкими вкраплениями Шарлотты Генсбур и музыкального сопровождения за авторством Патрика Уотсона. Всех представляющих что-то вроде экранизации гилбертской "Ешь, молись, люби" спешу обрадовать/огорчить: фигушки вам! Вторая самостоятельная режиссерская работа Жюли Бертучелли вышла, скорее, терапевтической зарисовкой на тему "если бы Маркес был австралийцем и женщиной". А вообще, перед нами уникальный случай: прямо на глазах рождается совершенно новая эстетика в искусстве — женский магический реализм.



Глаза разбегаются в сравнениях. Кто-то вспоминает фирменную помесь европейской сказки и итальянского неореализма у Дель Торо в "Лабиринте Фавна". Некто другой обращается в памяти к макьюэнскому "Цементному саду", экранизированному Эндрю Биркином с еще юной Шарлоттой Генсбур в одной из главных ролей. В особо клинических случаях могут появляться даже отсылки к "Фонтану" Аронофски. Но, к досаде сравнивающих, "Дерево" — абсолютно уникальный кинематографический мирок.

Сразу же после старта любящий муж, образцовый отец и вообще со всех сторон положительная личность по имени Питер О'Нил в исполнении Адена Янга отправляется в мир иной, но, до рая не добравшись, прячется в развесистых ветвях фигового дерева, растущего по соседству с домом. Впрочем, последнее вполне могло бы оказаться причудой или детским помешательством белокурой Симоны в исполнении Морганы Дэвис, если бы Шарлотта Генсбур, играющая роль неутешной вдовы и новоиспеченной матери-одиночки, не стала всерьез рассматривать вариант введения в семью весьма надежного и покладистого водопроводчика с лицом Мартона Чокаша. Папа-дерево начинает распускать ветви-руки и всячески намекать на трактат Вениамина Каверина: "у нас одна жизнь, одна любовь".

Несмотря на некоторые женские оттенки, самодостаточность "Дерева" как драмы обеспечивается не только неожиданно отмененным хэппи-эндом со всеми признаками раздвоения трактовки между жутким эмоциональным безумием и мрачным мистическим вмешательством и даже не светлым талантливым ликом Шарлотты, который автоматом гарантирует любой ленте высокий уровень драматургии. "Дерево" обладает какой-то смешанной притягательной атмосферой, оригинальной псевдоклассической подачей и контрастностью, что, собственно, и позволяет рассуждать на тему "если бы Маркес был австралийцем и женщиной" и возводить женский магический реализм в отдельный субжанр.

Жюли Бертучелли удалось сотворить что-то запредельное — смешать типичную дамскую мелодраму с серьезной среднеевропейской драмой буржуазного пошива, да еще перетянуть их поясом магического реализма, под конец вовсе вылив за шиворот ушат почти триллерного психологизма. Выросшее обозвали "Деревом" да закрыли им минувший Каннский кинофестиваль; в основной программе фильм не участвовал — уж очень зрительским он получился.

Слава Кунцевич

КИНО

The Doors. When you're strange

Название в оригинале: When You're Strange
Режиссер: Том ДиЧилло
Жанр: документальный фильм
В ролях: Джим Моррисон, Рэй Манзарек, Робби Кригер, Джон Десмор, Джонни Депп
Продолжительность: 90 минут



The Doors — это гораздо больше, чем просто группа или музыка. Эта четверка парней — целая эпоха, они — лицо времени, страны и поколения, при жизни ставшие идолами и легендами. В каком-то роде The Doors для Америки играют роль The Beatles, да и сейчас уже можно смело сказать, что по значимости и влиянию на развитие рок-музыки они ничуть не уступают ливерпульцам. Правда, с одной существенной разницей: "битлы" практически самостоятельно популяризировали и вывели на новый уровень рок-н-ролл, в то время как The Doors появились на самом пике этой волны, подняв ее на невиданные высоты. Спустя столько лет ничего не поменялось — и сейчас в их музыке можно прочувствовать то же самое, что сводило с ума миллионы людей тогда. Безудержно бунтарская атмосфера, эмоциональный, пронзительный вокал, психоделичные клавиши, гармония дисгармоний и наоборот — можно еще долго перечислять особенности их песен. Популярность The Doors высока до сих пор, и неудивительно, что кинематограф уже второй раз проходится по истории Джима Моррисона и компании.

Данную картину можно назвать отдушиной для тех, кому не понравился художественный фильм с Вэлом Килмером в главной роли, и для тех, кто любит ортодоксальное биографическое кино. Главные элементы — на месте: записи выступлений, поездок, интервью и прочая хроника. И, конечно же, голос за кадром, рассказывающий обо всем происходящем. Голос этот принадлежит Джонни Деппу, но чувствуется, что приглашен он был словно ради приманки зрителя, так как читает текст с таким унынием, будто ему вообще все равно. Кроме того, голос Деппа наводит на ассоциации с другим фильмом — "Гонзо: Страх и ненависть Хантера С. Томпсона". Впрочем, не зря. Герои обеих картин отчасти схожи тематически, оба — кислотные фрики, одни из ключевых фигур своего времени. Но хватит сравнений, вернемся к The Doors.

Большая часть повествования нацелена сугубо на вокалиста группы, Джима Моррисона. Неудивительно: он и есть лицо группы и самый известный ее участник, да и, наверное, больше половины из тех, кто прочитает эту статью, вряд ли смогут назвать хотя бы еще одного музыканта из The Doors. Но самое главное — в плане колоритности и харизмы Джим превосходит своих коллег во много раз, так что акцент на нем вполне очевиден.

Фильм начинается с краткого рассказа о детстве и юношестве Моррисона и обо всем том, что было до знакомства с будущими участниками The Doors. Позже — первые репетиции жарким летом 65-го года, первые песни и скандальные выступления. Начиная с момента выхода крайне успешного дебютного альбома в фильме прослеживаются очень явные изменения Моррисона как человека. Из самого обычного американского парня он превратился в раскрепощенного, вечно обдолбанного, эпатирующего бунтаря, став в одночасье одновременно самой обожаемой и самой ненавистной фигурой того времени. Что тут говорить, если очень часто на сцене помимо музыкантов находилась целая орава полицейских, выкидывающая людей обратно в зал и пытающаяся утихомирить, а порой и вообще арестовывающая самого Джима. Его история подобна зажженной в глубокой темноте спичке, вспыхнувшей ярким огнем и прогоревшей совсем недолго. Человек, изменивший мировоззрение целого поколения, ставший символом свободы и самовыражения.

По сути, данный фильм — это одно длинное выступление группы, бесконечные концерты, записи и непрекращаемая дурманящая жизнь, катящаяся в никуда — до самой смерти, которая до сих пор остается загадкой. Был ли это сердечный приступ, передозировка или убийство, спланированное ФБР, которое тогда убирало всех идейных вдохновителей хиппи-движения? Может быть, мы не узнаем этого никогда.

К слову, будет не лишним смотреть эту картину именно в оригинале: воспринимается куда лучше. А если думаете, что из всего фильма со своим знанием английского поймете только название песни "Hello, I Love You", все равно можно рискнуть, так как многое понятно и без слов. The Doors. When you're strange — это канонически сделанная биография, дающая зрителям не больше, чем остальные собрать по жанру. Она не раскрывает никаких тайн, не отвечает ни на один вопрос. Эта история просто есть, и как к ней относиться — это уже дело личное. Но если для вас "The Doors" значит больше, чем просто "двери", то фильм посмотреть просто необходимо.

Кирилл Мажай

Дядюшка Бунми, который помнит свои прошлые жизни

Каннский набат

Название в оригинале: *Loong Boonmee raleuk chat*
Жанр: *медитативная драма*
Режиссер: *Апичатпонг Вирасетакун*
В ролях: *Танапат Сайсаймар, Сакда Каюбвади, Дзендзира Понгпас, Маттье Ли*
Продолжительность: *114 минут*

В Каннах раструбили: отсюда и навсегда — или до следующей церемонии — считать режиссера с труднопроизносимыми именем и фамилией Апичатпонга Вирасетакуна (можно просто Джо!) с флагом марширующим в авангарде мирового кинематографа. Его работы записываются в ранг гениальных. Даже несмотря на кислый набор картин на минувшем Каннском кинофестивале, с которым самые зловредные и ехидные критики (и я в их числе!) связывают вручение главной награды в разрезе авторского кино старому доброму таиландскому гею за "Дядюшку Бунми, который помнит свои прошлые жизни". Обласканный большинством критиков, возведенный в ранг божества среди современного кино командой знаменитого "Cahiers du cinema" (хотя после ухода еще в 60-х Жака Риветта с поста главного редактора журнал явно уже не тот) да холодно принятый извечными конкурентами печатной колыбели "новой волны" из "Positif" (хотя кто первый начал — это еще вопрос), фильм нового времени. Сейчас я буду открыто спорить с Джонатаном Розенбаумом как олицетворением мнения жюри Каннов 2010 года.

Фильм прекрасный — кто же будет спорить. А вот заслуживает ли "Дядюшка Бунми" золотую пальмовую ветвь — вопрос открытый. Да, хорошее медитативное внежанровое кино, которого сколько ни снимай — все мало будет. Особый таинственный презент из Южной Азии, обладающий кое-каким традиционным мифическим очарованием. Работа полностью авторской выделки, прогибающая каноны и стереотипы под себя, снабженная нетрадиционной структурой повествования — полным отсутствием оного. Наполненная сочными кинематографическими эпитетами (по пять штук на минуту хронометража!) с примесью магического реализма, замешанного на восточной культуре, полностью отдающая трактовку зрителю (еще бы — все равно какого-то смысла в этих эпитетах нет). Хороший фильм для просмотра в позе лотоса. Но не настолько, чтобы совать за него в руки Джо столь ценную награду.

На самом деле редкость, когда все позитивные критические отзывы укладываются в емкое, но ровным счетом ничего не говорящее "Вау, круто!". Читаешь рецензии, задавшись вопросом: "Ну как?" Читаешь в ответ: "Вау, круто!" Спрашиваешь после просмотра: "Ну как?" В ответ: "Вау, круто!" Смотришь сам, чтобы увидеть: ну как? Отвечаешь себе: "Вау, как-то так..." На деле получается, что хвалить "Дядюшку Бунми", кроме как за чарующую атмосферу и мириады поводов для расцвета собственного синдрома поиска глубинного смысла, фактически и не за что. Непонаслышке знакомые с кинематографом отметят занимательную хэнд-мейд стилистику и чудачества качества от шестнадцатимиллиметровой кинопленки. Видевшие "Таинственный полуденный объект", "Благословенно ваш", "Тропическую болезнь" и "Синдромы и век" лишь разводят руками: Вирасетакун вновь показал то, что показывает всегда, и показал так, как показывает всегда. За что же "пальма"?

Танапат Сайсаймар (Джо попрежнему предпочитает снимать непрофессиональных актеров!) в роли дядюшки Бунми может сколько угодно умирать от болезни почек, задумываться о карме и убитых им коммунистах, вспоминать свои прошлые жизни, покачиваясь в гамаке. Уходить в пещеру, похожую на женскую утробу с рыбками-сперматозоидами в склизкой воде подземного источника. Его родственники могут продолжать заниматься своими повседневными делами. Вирасетакун предлагает задуматься о вечной жизни через реинкарнации и немного помедитировать — о'кей. Но за что же "пальма"? Отсутствие серьезных конкурентов, завораживающая атмосфера и лучи любви из далекого космоса сделали в прошедших Каннах свое дело. Когда в 2004 году Джо вручили золотую пальмовую ветвь в номинации "Особый взгляд" за "Тропическую болезнь" — это было заслуженно, спору нет, приз за авангард и новаторство по делу. А вот с каких пор Вирасетакун стал пригоден для победы в основной программе — загадка.



Слава Кунцевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ



Пьеса Риммы Ушкевич — в шорт-листе HotInk

Приятной новостью стало известие о том, что пьеса под названием "Безупречный" молодого белорусского драматурга Риммы Ушкевич вошла в шорт-лист одной из самых престижных мировых наград в области драматургии — нью-йоркской премии HotInk. Созданная в рамках лаборатории Fortinbras при Свободном театре пьеса стала уже вторым высоким результатом участия в нью-йоркском драматургическом конкурсе для отечественных драматургов: два года назад праздновал победу в нем художественный руководитель Свободного театра Николай Халезин.

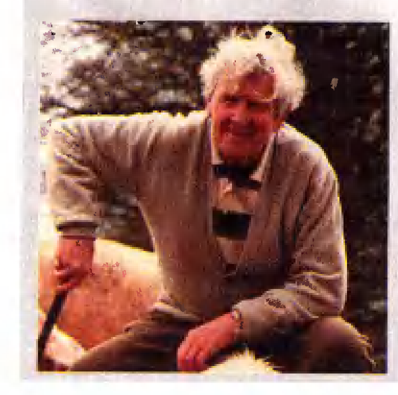
Учреждена премия имени Максима Богдановича

Под эгидой Союза писателей Беларуси и Белорусского ПЕН-центра была учреждена новая литературная награда — за лучший дебют на белорусском языке. Премия получила имя известного отечественного поэта Максима Богдановича. Вручение премии состоится в конце марта 2011 года, а нам только лишь остается гадать, не станет ли конкурс очередным "распилом" славы между членами СПБ и ПЕН-центра в "славном" духе советского прошлого, где литераторы максимум были способны на то, чтобы пить горькую на дачах в Переделкино.

Политкорректность добралась до Марка Твена

Вездесущая американская политкорректность добралась до двух замечательных романов Марка Твена — речь идет о книгах "Приключения Гекльберри Финна" и "Приключения Тома Сойера", в которых защитники толерантности отыскали "оскорбительные" слова, большей частью связанные с чернокожим населением США. Так, в "Приключениях Гекльберри Финна" заменят 219 "неприличных" слов, а в книге о Томе Сойере — четыре. К слову, "Приключения Гекльберри Финна", опубликованные в 1885 году, являются одной из наиболее часто запрещаемых в американских школах книгой. Она соседствует со скандальной "Над пропастью во ржи" Джерома Сэлинджера, детской книгой про пингвинов-гомосексуалистов "С Танго их трое" и "антикатолической" сказкой "Северное сияние" (известной в США под названием "Золотой компас") Филипа Пуллмана.

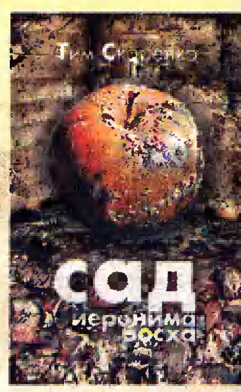
Скончались Дик Кинг-Смит и Георгий Балл



Сразу две значительные утраты с начала нового года понесли мировые литературные круги. 1 января из жизни ушел российский писатель Георгий Балл. Автору романа "Болевые точки" и множества произведений для детей в этом году исполнилось бы 85 лет. 4 января в возрасте 88 лет скончался знаменитый британский детский писатель Дик Кинг-Смит. Автор более сотни книг для детей прославился тем, что создал одного из известнейших детских литературных персонажей — знаменитого поросенка Бейба. Светлая память.

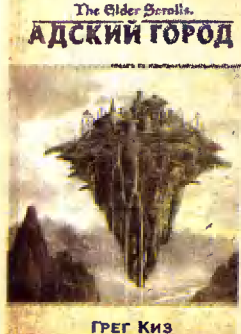


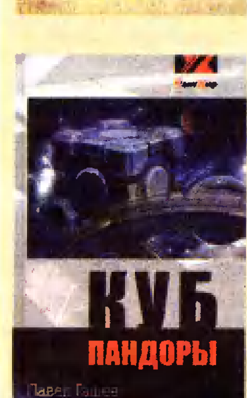
Релизы







Любопытного за прошлый месяц в магазины отправилось немало. Свежий роман **"Волчий зал" Хилари Мантел**, препарирующий Англию XVI века и исследующий личность Томаса Кромвеля, например. Издание книги **"Уникальный роман: Роман-дельта" Милорада Павича** от "Амфоры" позволит читателю выбрать одну из сотни возможных развязок или же написать свою собственную. Роман **"Призрак уходит"** предтечи Мишеля Уэльбека и Чака Паланика **Филипа Рота** о жизни отшельника в кипящем и бурлящем Нью-Йорке. Лауреат премии "Русский Букер" **Ольга Славникова** переметнулась в сторону фантастики, представив свой свежий роман **"Легкая голова"** от издательства АСТ. Фантасмагория на тему второго пришествия Христа в романе **"Сад Иеронима Босха" Тима Скоренко**. Литературный абсурд **Владимира Березина** под названием **"Птица Карлсон"**, вышедший, как и "Хазарский словарь" Павича, в мужской и женской версиях. Долгожданный фанатами сборник повестей и рассказов **"Ананасная вода для прекрасной дамы" Виктора Пелевина**, подробнее который мы рассмотрим в следующем номере. В серии "Интеллектуальный бестселлер" от "Эксмо" вышел роман **Тома Шарпа "Дальний умысел"**, мастер мистического детектива **Дин Кунц** вписался первым изданием на русском языке романа **"Что знает ночь?"**, отправилась на прилавки большая и толстая антология **"Мифы Ктулху" Говарда Лавкрафта**.

А вот любители научной фантастики сосут лапу, ненамного больше повезло поклонникам фэнтези: первое издание на русском языке романов **"Король призраков" Роберта Сальваторе**, **"Легенда о Сигурде и Гудрун" Джона Р.Р. Толкина** да первая новеллизация игровой серии The Elder Scrolls — **"The Elder Scrolls. Адский город" Грега Киза**.

Литературные серии и их выкидыши немного отдыхают. Стартовал цикл "Цивилизаторы" сразу тремя работами — это **"Цивилизаторы"** и **"Куб Пандоры" Павла Гашева** да **"Закон сохранения" Сергея Стояна**. "Технотьма" отметилась **"Песчаным блюзом" Андрея Левицкого** и **Алексея Бобла**, "INFERNO" — книгой **"Мертвецы не танцуют" Макса Острогина**, "Зона смерти" — **"Гиперштормом" Александра Зорича** и **Сергея Челяева**, "Вселенная "Метро 2033"" — **"Метро 2033: Войной кротов" Александра Шакилова**, "S.T.A.L.K.E.R." — **"Смертниками" Евгения Прошкина** и **Олега Овчинникова**. Собственный авторский цикл о Триксе Солье **Сергея Лукьяненко** пополнила книга **"Непоседа"**. Пожалуй, на этом все.

Слава Кунцевич

Дом, в котором...



Книга: Мариам Петросян, "Дом, в котором..."
Издание: Гаятри, твердый переплет, 960 стр., 2009 год
Жанр: роман-притча

Обещания принято выполнять, особенно когда на кону — честь русскоязычной прозы, погрязшей в бездарной графомании и "литературных" проектах для копрофилов. Ее постарается отстоять скромный белорусский критик, но у его в кармане есть эффективное оружие — роман "Дом, в котором..." Мариам Петросян.

Рассказ об интернате для детей-инвалидов в романе Мариам превращается в настоящий запутанный литературный лабиринт, где пол выстлан изящной словесностью, а стены облицованы флером текущих на страницах, скрипящих в образах жизней. В лабиринт, обладающий своей собственной, чарующе-трогательной и притягательно-трагичной атмосферой.

Труд значительный, знаковый, монументальный — из тех, что и через сотню лет не покроется пылью на полках библиотек (и не надейтесь избавиться от книг! Впрочем, за помощью к эпохальной беседе Умберто Эко и Жана-Клода Карьера мы обратимся через месяц или два). Недаром "Дом, в котором..." создавался армянской художницей-аниматором на протяжении многих лет для одного-единственного читателя — самого автора. Кто-то садится писать нетленку, а она канет в небытие, а кто-то тихо пишет "в стол" — и выходит шедевр.

Уже оцененная позапрошлой премией "Большая книга" (той самой, что удивила меня дифирамбами "Каменному мосту" Терехова), вхождением в шорт-лист "Русского Букера" (эту премию самым наглым образом отобрала у Мариам Калядина) — но важнее широкая любовь узких кругов: сразу после своего выхода "Дом, в котором..." сделался по-настоящему культовой вещью.

Особое изящество словесности создает столь мягкий и воздушный ритм, что более чем девятьсот страниц романа становится сложно растянуть хотя бы на неделю. Особо обаятельная атмосфера с подачи автора создает уникальный микрокосмос царствующего на страницах изолированного мира, живущего по своим законам, живущего своими персонажами, необычайно харизматичными и степенно-мирскими.

Петросян отсекает все ненужное: излишнюю сентиментальность, подчеркнутый героизм и все в этом духе. Действующие лица не пляшут под дудку писателя — нет, писатель не возводит стены литературного мира; Мариам предстает в роли автора, записывающего на страницы все то, что происходит в том доме, в котором...

Не стоит надеяться, пожалуй, что у Мариам Петросян выйдет еще одна книга. Армянская писательница годами писала "Дом, в котором..." исключительно для себя, впопыхах дорабатывала концовку, когда контракт на издание уже был подписан, и сейчас всячески отрицает то, что продолжит работу на литературном поприще. Своим дебютом она рассказала все, что рассказать хотела, и это делает произведение особенно ценным, делает его таким, какое оно есть.

И в этот дом у читателя не вернуться не получится, это книга для того, чтобы ее читать и чтобы перечитывать.

Окно



Книга: Владимир Некляев, "Окно"
Издание: Время, твердый переплет, 304 стр., 2010 год
Жанр: стихотворения и поэмы

Сборник "Окно" предназначен в первую очередь для российского читателя — пусть перевод выполнен самим автором, Владимир Прокофьевич с выбором своего литературного языка определился давно. Предназначен сборник для знакомства русскоязычной аудитории с фигурой одного из самых значимых, если не самого значимого, современных белорусских поэтов, а на родине Некляев, хочется верить, в представлении не нуждается. Его стихи — в школьной программе, ему была присуждена Государственная премия Республики Беларусь 1998 года.

Известнейший российский поэт Евгений Евтушенко говорит в своем предисловии к книге: "Человек, написавший это, вне зависимости от того, станет или не станет политиком, что бы он ни делал, все равно будет гражданином". Евтушенко отмечает новое возрождение Некляева не только как поэта, но и как голоса совести и надеется, что "то же самое возрождение случится и со всеми интеллигенциями мира".

Редко какая книга, а уж тем более поэтический сборник, да еще и переводной, так цельно и точно оправдывает свое название. "Окно" — это взгляд человека на окружающий его мир через любое окно его квартиры или дома. Слегка искривленное стеклом изображение действительности, царствующей снаружи, и является объектом исследования в поэзии Владимира Некляева. Сборник, бесспорно, антиутопичен, притчевые строфы выступают в роли эдакой исповеди человека эпохи постмодернизма, уставшего от лжи, обыденности и, следовательно, политики. Но при этом книгу выделяют редкая душевность, человечность, общий добрый настрой каждого и всех вместе взятых ответов на обманом подсунутое бытие. И главный герой "Окна" — это белорусский народ, упорно и беззлобно, как-то отчаянно сопротивляющийся данной ему реальности, не сулящей ничего кроме разрушения отдельной личности и смерти целого народа.

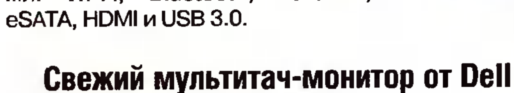
Нобелевскую премию по литературе выдают далеко не только за литературные заслуги. Бунин, Бродский и Милош были эмигрантами, Солженицын — диссидентом, Пастернак получил премию за роман, опубликованный за границей, выдвигались Набоков и Мережковский; Памук поднимает темы турецкого геноцида армян и курдов, Кутзее — борец с апартеидом, Сартр от премии отказался, заявив, что он не политический институт. И от обратного: Борхесу не простили заискивания с Пиночетом, кандидатуру Льва Толстого разнесли за то, что тот осуждал все формы цивилизации и настаивал взамен принять примитивный образ жизни. Так почему бы, возможно, лучшему белорусскому современному поэту и узнику совести не присудить премию с темой "За поэтическое творчество, что с чувственной силой и интеллектуальной проницательностью рисует борьбу современного человека за свободу и независимость и позволяет во всей полноте раскрыть человеческие судьбы и проблемы, связанные с историей его страны"? Это было бы вполне заслуженно.

Слава Кунцевич

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новый игровой ноутбук от Digital Storm

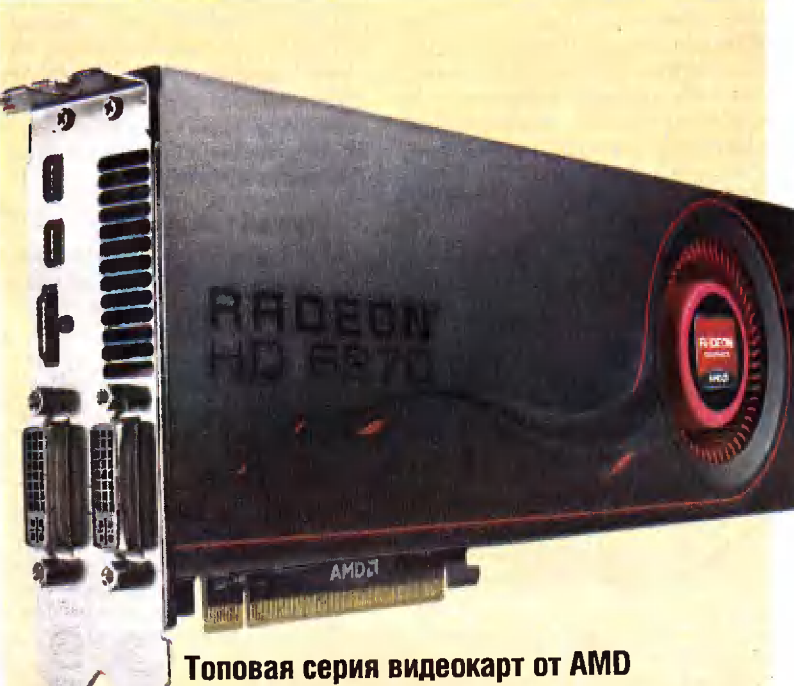
Компания Digital Storm представила ориентированный на геймерскую аудиторию ноутбук xm15. Базовая конфигурация новинки включает в себя процессор Intel Core i5-520M, 4 Гб оперативной памяти DDR3, видеокарту GeForce GT 425M с 1 Гб собственной памяти и поддержкой технологии Optimus и HDD вместимостью 320 Гб — рекомендованная стоимость этой версии составляет $999. В других вариантах xm15 может содержать в себе процессор серии Intel Core i7, до 8 Гб оперативной памяти, до двух HDD или SSD-накопителей, а также привод Blu-ray вместо стандартного DVD. Монитор ноутбука имеет диагональ 15,6" и отличается поддержкой разрешения 1080p. Кроме всего прочего, лэптоп оснащен следующими модулями и портами: Wi-Fi, Bluetooth, Ethernet, eSATA, HDMI и USB 3.0.



Свежий мультитач-монитор от Dell

Компания Dell отправила в производство свой новый монитор с поддержкой технологии мультитач — ST2220T. Диагональ монитора составляет 21,5 дюйма, он использует ISP-матрицу, исправно отображает до 16,7 млн. цветов и имеет разрешение до 1920x1080. Вот некоторые другие основные характеристики новинки от Dell: время отклика — 8 миллисекунд, контрастность — 1:1000, динамическая контрастность — 1:50000, яркость — 250 кд/м^2, угол просмотра — 178/178 градусов. Наконец, набор интерфейсов выглядит следующим образом: VGA, DVI-D, HDMI и трехпортовый USB-концетратор. Рекомендованная розничная стоимость Dell ST2220T составляет без одного цента 310 долларов.





Топовая серия видеокарт от AMD

В середине декабря AMD отправила в магазины свои самые мощные на сегодняшний день видеокарты — серию Radeon HD 6900, которая включает в себя Radeon HD 6950 и HD 6970. Новинки имеют по 2 Гб видеопамяти типа GDDR5, а также поддерживают шейдеры пятой версии и такие технологии как DirectX 11 (как, кстати, и предыдущие версии DirectX начиная с девятой, а также OpenGL), AMD Eyefinity (передача изображения на несколько дисплеев), AMD PowerTune (авторегулирование энергопотребления) и AMD HD3D, последние два знака в названии которой говорят сами за себя. Частоты одноядерных графических процессоров, на которых созданы видеокарты, составляют 880 и 800 МГц для HD 6970 и HD 6950 соответственно. Рекомендованная розничная цена на девайсы серии HD 6900 начинается от $299. К слову, названные видеокарты уже начала выпускать и известная среди геймеров компания XFX.

"Автомобильные" флешки от Kingmax

Kingmax анонсировала флешки с дизайном, который, по мнению компании, должен приглянуться тем, кто знает толк в спортивных автомобилях. Серии PD-33 и PD-30 выпускаются с объемами от 2 до 32 Гб и от 4 до 8 Гб соответственно и функционируют по стандарту USB 2.0. Главной фишкой флешек производитель позиционирует их молодежный дизайн: устройства отличаются выдвижным разъемом, покрыты автомобильными эмалями и стильно раскрашены.



Вместительные внешние винчестеры от Samsung

Samsung представила линейку новых внешних жестких дисков, состоящую из двух портативных моделей и одной настольной. Портативные варианты имеют емкость до 1 терабайта. "Простая" переносная модель отличается довольно оригинальным дизайном: отметим боковые вгибы и волнистый корпус; доступные вот такие расцветки: черная, белая, оранжевая и бежевая. Вторая портативная версия оснащена набором софта для обеспечения безопасности и сохранности данных. Она продается в многослойном глянцевом корпусе в следующих цветовых решениях: "черный оникс", "голубой сапфир" и "серый коралл". Самая вместительная и, соответственно, самая массивная модель — настольная. Ее емкость составляет от 1 до 2,5 Тб, варианты внешнего вида — черный и белый. Все новинки работают через интерфейс USB 3.0, а скорость передачи данных у них достигает пяти гигабит в секунду.



Сверхлегкие 3D-очки

Скооперировавшиеся Samsung и знаменитый производитель очков Silhouette анонсировали легчайшие 3D-очки. Девайс весит всего 28 граммов, что примерно на четверть меньше, чем аналогичные решения, и благодаря функции включения/отключения 3D-картинки может использоваться как обычный аксессуар. Кроме того, новинка отличается поддержкой беспроводной технологии зарядки Samsung Wireless Charge Technology.



Nyko охлаждает Xbox 360

Компания Nyko, известная в первую очередь своими примочками для игровых консолей, на прошедшей с 6 по 9 января выставке CES продемонстрировала новую версию системы охлаждения Intercooler для приставки Xbox 360 — Intercooler STS. Решение отводит тепло от "зеленоглазого ящика" и, используя технологию Nyko TempSmart, поддерживает, по заверениям производителя, оптимальный температурный режим, в нужное время включая и отключая вентиляторы. Устройство просто подсоединяется к Xbox 360 через USB-порт. Nyko обещает выпустить свежую систему на рынок в феврале текущего года.

Самые "выносливые" планшеты

Последние творения не шибко известной у нас компании viliv — планшеты X7 и X10 — поставили рекорд по длительности работы от одного заряда. Эти функционирующие на операционной системе Android 2.2 девайсы, по словам viliv, могут продержаться на полной батарее около десяти часов. Довольно внушительные цифры при вполне солидных конфигурациях: X7 и X10 оснащены процессором с частотой 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ и встроенной памятью от 8 до 32 Гб. Диагональ дисплея X7 составляет 7 дюймов (разрешение — 1024x600), у X10 она достигает 10,2 дюйма (разрешение — такое же, как и у X7). В планшеты встроены модули Wi-Fi и Bluetooth (как опция — 3G и WiMAX), GPS, две камеры с разрешением 1,3 и 3 мегапикселя, а также акселерометр, в наличии также разъемы microUSB и HDMI и microSD-слот. Вес новинок — 400 граммов для X7 и 680 граммов для X10, в широкую продажу они должны поступить ближайшей весной.





GTX 570 от Leadtek

Leadtek Research представила свою версию видеокарты GTX 570 — WinFast GTX 570. Графический адаптер оснащен 1280 Мб GDDR5-видеопамяти, поддерживает PhysX, NVIDIA 3D Vision, DirectX 11 и пиксельные шейдеры пятой версии, его ядро работает на частоте до 732 МГц, а энергии он потребляет даже меньше, чем GTX 470: заявлена цифра в 219 Вт. Плюс, Leadtek хвастают кардинально новой системой охлаждения на основе испарительной камеры, а также новым контроллером вентилятора. На практике это означает сравнительно низкий уровень шума — до 47 дБ. Кроме того, видеокарта имеет два разъема DVI-I и один мини-HDMI.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой контроллер Wii Motion Plus: кручу-верчу, запутать хочу...

В прошлых номерах "ВР" я во всех подробностях, насколько это вообще было возможно в рамках газеты, рассказал вам о вполне примечательных, хоть и несколько дороговатых игровых контроллерах Move и Kinect для PlayStation 3 и Xbox 360. Надо отметить, при всем уважении к обеим этим приставкам, лично я все равно отношусь к ним с большой долей скепсиса. Тем более что уже давно являюсь поклонником наиболее семейной консоли Nintendo Wii, которая с набором своих спортивных игр и возможностью одновременной массовой игры завоевала огромное количество таких же, как я, фанатов. Вопрос вставал лишь один: как относиться к новым возможностям управления, которые обеспечивали контроллеры Move и Kinect, тем более что, если объективно, Move — плагиат с контроллера приставки от Nintendo? Разве что в нем присутствует пара дополнительных степеней свободы, обеспечивающих большую точность движения, которых нет в старом контроллере от Wii. Однако не стоит спешить покупать новую консоль и контроллер к ней. Дело в том, что "проапгрейдить" ваш манипулятор можно вполне недорого и эффективно. Уже довольно давно существует своеобразная примочка к стандартному манипулятору Wii, доводящая его до уровня чувствительности, который соответствует новомодному Move. Называется она Wii Motion Plus и представляет собой небольшой модуль, который подключается к стандартному контроллеру Wii Remote через порт, к которому обычно присоединяется Nunchuck. Само собой, для работы второго контроллера сам модуль Motion Plus также имеет порт. При этом после подключения модуля длина Wii Remote увеличивается приблизительно на 4 сантиметра.

Как вы понимаете, модуль продается отдельно, хотя он также входит в комплект с игрой Wii Sports Resort, о которой я, конечно же, расскажу подробнее чуть ниже. Чтобы понять, по какому принципу работает примочка и почему она так значительно повышает чувствительность манипулятора, позволю себе привести некоторые технические данные. Внутри себя модуль Wii Motion Plus содержит гироскоп, который представляет собой постоянно вращающийся ротор. Исходя из принципа работы гироскопа, крутящийся ротор всегда стремится сохранить в пространстве неизменное положение. Чтобы было понятнее, вспомните, как вы катались на велосипеде, разгоняясь и без страха снимая руки с руля. При этом руль оставался в прямом положении. Так вот, колеса вашего велосипеда, по сути, являлись теми же гироскопами, сохраняющими в пространстве свое положение. Поэтому вы и не падали с велосипеда, а с достоинством катились вперед. Кстати, во флоте уже много лет используют гирокомпасы, основанные на принципе работы гироскопа. Именно они, в отличие от обычных магнитных компасов, показывают истинно верное направление на полюс, так как не зависят от магнитного полюса Земли, а он, как известно, на самом деле находится немного в стороне от настоящей "макушки" нашей планеты. При этом главный недостаток гирокомпасов состоит в том, что их, как и многих людей, "укачивает".

Стоит сказать, что чем-то подобным страдает и модуль Wii Motion Plus, правда, "вылечить" его очень легко: достаточно просто на несколько секунд положить контроллер на ровную поверхность кнопками вниз. Ротор автоматически "успокоится" и придет в рабочее положение, а датчики снова начнут корректно считывать информацию о ваших движениях.

Стоит признать, принимаясь за тестирование Wii Motion Plus, я с некоторой долей недоверия относился к его распиаренной точности. Однако результат оказался более чем наглядный. Теперь ваши движения не только более точно повторяются персонажем на экране. В ряде игр вы получили дополнительную свободу действий. Теперь вы можете поворачивать манипулятор вокруг его оси, и это напрямую сказывается на событиях в игре. К примеру, в настольном теннисе вы можете в самом деле закрутить шарик, что приведет к изменению траектории его полета. А в гонках на аквабайках вы можете время от времени ускоряться, "подгазовывая" рукояткой руля, как это было бы на настоящем мотоцикле.

Чтобы обезопасить Wiimote от повреждений, разработчики придумали специальный силиконовый чехол, который плотно обтягивал контроллер и предохранял его от ударов. Само собой, с появлением Motion Plus данный чехол несколько потерял актуальность, но предусмотрительные производители заблаговременно разработали новый, удлиненный чехол и стали продавать его сразу же в комплекте с модулем. Вот только стоит признать, что, как и в случае с новыми контроллерами от Sony и Microsoft, ассортимент игр, которые поддерживает Wii Motion Plus, все еще не очень велик: Grand Slam Tennis, Virtua Tennis 2009, Tiger Woods PGA Tour 10, Red Steel 2, The Grinder, Gladiator A. D. и, наконец, самое вкусное — Wii Sports Resort. Именно в комплекте с последней игрой производитель предлагает свой модуль. Можно и отдельно, конечно, но, как и в случае с приобретением самой консоли, которая имела в комплекте Wii Sports, первый модуль все-таки стоит покупать вместе с диском — это обойдется примерно в 65 у.е. Сам же Wii Motion Plus, если понадобится "приделать" его ко второму манипулятору, обойдется всего в 45 у.е.

Как видите, подобный апгрейд обойдется вам все-таки дешевле, чем новый контроллер для PlayStation 3. Тем более если вы в свое время выбрали именно Wii в качестве агрегата для домашних развлечений.

Ко мне в руки попал комплект, состоящий из модуля Wii Motion Plus в силиконовом чехле, а также диска с Wii Sports Resort. Безо всякого преувеличения могу сказать, что компания Nintendo в свое время совершенно правильно и даже дальновидно поступила, включив в комплект с самой Wii еще и игровой набор Wii Sports. Распаковав коробку, без всяких дополнительных расходов вы получали море удовольствия от небольшого, но вполне захватывающего набора спортивных развлечений, которые сами по себе подчукивали вас купить второй манипулятор для игры в компании, а к нему — дополнительный контроллер Nunchuck, так как, к примеру, в бокс без него поиграть было бы просто невозможно. В Wii Sports Resort производители пошли примерно тем же путем, однако игр теперь не пять, а сразу дюжина, причем буквально на все вкусы.

Если вы немного знаете английский язык, то наверняка уже догадались, что сборник Wii Sports Resort включает в себя исключительно летние виды спорта. Два из них, а именно гольф и боулинг, правда, девелоперы "украли" из предыдущей части — уж больно удачными они получились, хотя, конечно, интерфейс был переработан под новый модуль и предоставляет некоторые новые функции в управлении и дополнительную свободу действий. В двух словах попытаюсь рассказать вам обо всех играх. Начнем с самых удачных.

Фехтование

Можно сказать, что этот вид пришел на смену симулятору бокса из Wii Sports. Только теперь вы управляете оружием вашего героя намного более точно, чем боксерскими перчатками. Фанаты "Звездных войн" наконец-то могут почувствовать себя практически реальными джедаями. В игре много разных режимов, которые открываются по мере достижения результатов в предыдущих. К примеру, выиграв пару дуэльных боев, вы сможете перейти в режим быстрой "нарезки", где нужно на скорость рубить разные предметы в заданном направлении удара. К слову, для парной игры этот режим, как и фехтование, подходит просто идеально. После этого откроется режим боев с кучей соперников — и так далее.

Гольф

Ну, здесь все, в принципе, ясно. Гольф — он везде гольф. Даже Sony, когда делала свой манипулятор, это поняла и быстренько сорудила поддержку Move в до того вышедшей игре Tiger Woods PGA Tour. Как управляться с игрой, в общем-то, понять несложно. Берем пульт как клюшку, ставим ноги по правилам гольфа, замахиваемся, бьем со всей мочи и... не попадаем.

Все дело в том, что играть стало намного сложнее, зато реалистичнее. Угол удара теперь придется учитывать перед каждым замахом. Зато стало легче бить клюшкой, которой обычно загоняют в лунку шарик на последнем ударе. В игре два поля — одно новое и одно из предыдущей части. Клюшек также прибавилось, и еще появилось несколько приятных мелочей, которые порадуют любителей гольфа в Wii Sports.

Air sports

Эта игра далека от реалий жизни, но зато довольно увлекательна в коллективном режиме, тем более что в некоторые дисциплины в одиночку поиграть вообще не получится. Здесь вы можете позаниматься воздушной акробатикой, свободно полетать на виртуальном самолетике над островом или сразиться с соперником в воздушном бою. Для акробатических фигур нужно крутить пультом в разные стороны, чтобы человечки на экране сцеплялись в разнообразные узоры в воздухе. Полет над островом радует красивой графикой, пусть и не такой навороченной, как в более продвинутых консолях от конкурентов, но зато в последних нет такой свободы действий. Самолет управляется посредством наклона пульта в разные стороны. Чтобы было понятнее — просто вспомните детство, когда вы бегали по комнате с игрушечным самолетиком в руках. В этой игре все примерно так же, только бегать не надо, а самолетик летает на экране. "Полетав" удачно и набрав очков опыта, вы сможете открыть новые режимы игры: полет в разное время суток, стрельбу из самолета по воздушным шарикам и так далее. В вышеупомянутой парной игре во время воздушного боя вы будете стрелять по привязанному к самолету противника воздушному шарику.

Пинг-понг

Потрясающе реалистичный вариант настольного тенниса. Достойный преемник замечательной реализации большого тенниса из Wii Sports. Нужно учитывать угол наклона, силу удара и, как я уже говорил выше, направление подкручивания шарика. Шарик в полете реально способен менять траекторию, попадая на стол, казалось бы, из совершенно немыслимых положений. Вот только советую играть без особого азарта, по крайней мере, на первых порах. Иначе руку поднять на следующий день вы точно не сможете. Тренировочка та еще.



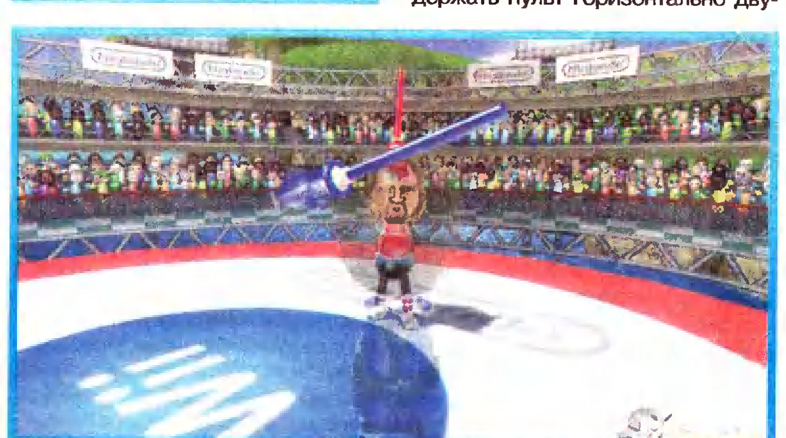
Стрельба из лука

Тут просто: перекладываем контроллер в другую руку, целимся с "Нунчаком" в другой руке, оттягиваем тетиву и отпускаем стрелу в полет. На более сложных уровнях появляется движущаяся цель, а также всевозможные препятствия между стрелком и мишенью.

Вэйкбординг

Гоняем на доске за катером, выделывая на трамплинах из волн всякие трюки. От игрока требуется держать пульт горизонтально дву-





мя руками, наклонять в разные стороны и дергать им вверх в момент прыжка. Если дернуть вовремя и как-нибудь хитро покрутить, персонаж на экране выполнит какой-нибудь трюк. Чем больше трюков, тем больше очков.

Катание на водном мотоцикле

Для игры вам потребуется и Wiimote, и Nunchuck. Держим их так, как если бы держали руль мотоцикла, и переносим центр тяжести в разные стороны, чтобы поворачивать, местами подгазовывая (все в той же реалистичной манере). Главной задачей является проехать как можно быстрее через ворота на трассе.

Фрисби

За рубежом игра в "летающую тарелочку" все еще очень популярна. Теперь вы можете сыграть в нее и сами в виртуальной версии. Держим пульт, как будто это тарелка, и "кидаем" его в экран под нужным углом. Если все сделали правильно — то идем покупать новый телевизор... Конечно же, если вы забыли надежно пристегнуть пульт к руке. Нет, правда, риск расколотить телевизор в этой игре не меньше, чем в боулинге. Короче, если вы бросили тарелку более-менее правильно, то она прилетает в назначенное место, где ее хватает ваша любимая виртуальная собака. Есть также режим "Фрисби-гольф", который представляет собой гольф, где вместо шарика используется тарелка, а вместо клюшки — рука.

Боулинг

Почти точная копия версии из Wii Sports. Появилась пара новых режимов, но они мало что добавляют. Хотя что нужно менять, когда и так все на высоком уровне?

Баскетбол

Тут есть два режима: кто больше мячей забросит в корзину за определенное время и версия стритбола "три на три". Чтобы сделать бросок, нужно махнуть пультом вверх, как будто бросая его в корзину. Второй режим, конечно же, намного интереснее. Вы можете отдать пас одному из двоих товарищей по команде и уже в его лице забросить мяч в кольцо, а можете заблокировать соперника, вовремя выпрыгнув перед ним.

На закуску остались **гребля на каноэ** и **гонки на велосипедах**. Первая игра — самая простая в плане телодвижений. Контроллер берем так же, как рукоятку весла, и плаваем по водоему, выполняя всякие задания вроде сбора потерявшихся утят, преодолевая препятствия и так далее. Сначала интересно, но потом немного надоедает. Что до велогонок, то тут, как ни странно, ваши ноги не пригодятся вообще. Педали придется "крутить" исключительно руками, хотя велосипедист на экране, конечно же, делает это в традиционной манере. Наклоняя контроллер в разные стороны, вы можете вписываться в повороты и даже слегка пинать соперников, которые тоже далеко не всегда ведут себя по-спортивному. Физически игра немного утомляет, но зато в качестве тренажера для обеих рук лучшего способа не найти.

Вот и все. Судя по всему, у владельцев Wii особого повода для паники просто нет. Одна недорогая покупка — и у них, фактически, новый контроллер. Правда, для игры с другом придется приобрести еще один Wii Motion Plus, но, если вспомнить, ушлые пиарщики из Sony вообще советуют приобретать сразу два Move, так как в некоторых играх они будут "более эффективны для реализма".

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Контроллер Wii Motion Plus предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой комплект Logitech Flight System G940



Геймеры бывают разные. Но большинство довольствуются простыми геймпадами от консолей, пусть даже последних поколений, но все равно — по сути, все теми же. Пусть беспроводными, пусть с вибрацией и гиродатчиком — но все равно игроку приходится давить на кнопки и шуровать триггерами, просто держа геймпад в руках. Компания Logitech давно известна своими экспериментами на ниве игровых манипуляторов. Ее превосходные рули, созданные совместно с компаниями, производящими настоящие гоночные аксессуары, вроде MOMO, в свое время потрясли даже вашего покорного слугу, а ведь за все годы существования рубрики "Недорого и сердито" я навидался всякой экзотической техники. Однако герой данного обзора, кажется, надолго повысил планку экзотичности. Я имею в виду реалистичность управления, а не оригинальность.

Logitech Flight System G940 представляет собой набор из трех полноценных игровых гаджетов, способных в полной мере перенести вас в игровой мир. В данном случае — в мир авиасимуляторов. Компания Logitech в свое время придумала для своих джойстиков довольно удобную систему, когда рукоятка джойстика немного поворачивается вокруг своей оси, и назвала ее TwistHandle. Для тех, кто все эти годы "отсутствовал по болезни" и не в курсе дела, поясню. Дело в том, что в некоторых играх присутствует возможность управлять килевым рулем самолета. В более дорогих и навороченных манипуляторах, а также в настоящих самолетах эту функцию выполняют педали. Для упрощения и удешевления своих джойстиков Logitech и придумала упомянутую функцию. Что же касается комплекта Logitech Flight System G940, то из-за наличия в нем отдельного блока педалей необходимость в функции TwistHandle, само собой, отпадает.

Вообще, система впервые была представлена на игровой выставке E3 в Лос-Анджелесе 2 июня 2009 года, однако у нас до сих пор является довольно большой редкостью. Отчасти из-за своей цены в 300 евро. Да и не каждый геймер сможет осилить набор в полной функциональности хотя бы потому, что дизайн и конструкция механизма управления Flight System G940 практически в полной степени повторяют аналоги, используемые в военной и гражданской авиации. Директор торгового маркетинга игрового подразделения Logitech заявил на выставке: "Игровая периферия G-series — это всегда нечто экстраординарное, и G940 в этом отношении следует за своими предшественниками в этой серии. Мы взялись за этот проект с целью полностью изменить впечатления от авиасимуляторов. Неважно, управляете вы аэробусом A380, истребителем F/A-18 Hornet или боевым вертолетом Comanche; если нужно почувствовать ветер, отрегулировать работу двигателей или поработать над сложными маневрами, G940 будет вести себя так, как повела бы себя настоящая система управления — от взлета до посадки".

Что ж, давайте поближе посмотрим, что представляет из себя комплект, к которому сама компания относится с таким трепетом.

В состав представленной системы входят джойстик, парные рычаги управления двигателями и педали рулевого управления. Все части сделаны довольно добротно, и при этом конструкторы основательно подошли к способу крепления блоков джойстика и триггеров тяги к столу: для этого вам в буквальном смысле предлагается намертво привинтить их к его крышке. Специальные отверстия под шурупы расположены по углам корпусов обоих блоков. Давайте же рассмотрим чуть более подробно детали комплекта.

Джойстик

Для повышения уровня реалистичности джойстик Flight System G940 оснащен новой оригинальной системой обратной связи, которая конструктивно довольно сильно отличается от распространенной ForceFeedback, основанной на сервоприводах. Эта технология, как принято считать, призвана обеспечить более высокую точность и чувствительность, что позволяет поднять реалистичность виртуальных полетов. Кстати, именно Flight System G940 стал первым авиасимуляторным манипулятором компании с такой системой. Вы в буквальном смысле можете управлять самолетом или вертолетом, лично чувствуя, как он реагирует на порывы ветра, турбулентность и гравитацию. Рукоятка джойстика снабжена двухступенчатой металлической гашеткой, шестью программируемыми кнопками, мини-джойстиком, 8-направленным HAT-переключателем и тремя аналоговыми регуляторами балансировки. Таким образом, вы, как пилот, без использования компьютерной клавиатуры получаете полный контроль над летательным аппаратом в той мере, как это было бы в реальности.

Триггеры управления двигателями

Теперь у вас будут заняты обе руки, ведь в любом самолете помимо крыльев имеются еще и двигатели. Правда, чтобы облегчить вам задачу, конструкторы сделали только два рычага для двигателей на правом и левом крыле — даже если в игровом самолете имеется четыре двигателя, управлять ими придется по упрощенной схеме. Если вы летаете на одномоторном самолете, специальной кнопкой можно задействовать рычаги, делая управление тягой более удобным. Помимо триггеров тяги, на блоке имеется набор специальных программируемых клавиш, которые помогают имитировать управление различными функциями приборов внутри кабины. Для обеспечения еще большей реалистичности клавиши подсвечиваются красным, зеленым или желтым цветом, сигнализируя о состоянии важнейших систем самолета, либо отключаются, если они не нужны. Число программируемых вариантов настройки кнопок превышает 250, благодаря чему виртуальный пилот может получить доступ к критическим системам летательного аппарата, не отвлекаясь от игрового процесса. Кстати, по не так давно появившейся у производителей продвинутых игровых гаджетов традиции, в своем новом наборе компания Logitech также предусмотрела набор вставных пометок, позволяющих создать реалистичную панель переключателей.

Педали

Педальный блок Logitech Flight System G940 — это что-то грандиозное. Сами педали металлические, а блок весьма тяжел. Педали передвигаются в двух направлениях, что позволяет управлять килевым рулем, а также тормозить при посадке. Если вы вообще представляете принципы пилотирования самолетом, то, уверен, реалистичность конструкции педального блока вас приятно удивит. Имеется и возможность регулировки сопротивления педалей, что позволяет подстроить их под ваш собственный стиль вождения. Чтобы ноги не соскальзывали с педалей, а также для повышения точности управления основание педалей оснащено специальными накладками и упорами для ног. Подключается система элементарно. Просто подключите рычаги и педали к кабелю джойстика, после чего подсоедините его к USB-разъему компьютера. Драйвера, если понадобится, имеются на диске в комплекте.

Что касается поддержки, то, как и следовало ожидать, система Flight System G940 превосходно работает в таких продвинутых авиасимуляторах как Microsoft Flight Simulator X, "Ил-2 Штурмовик: 1946", Lock On: Modern Air Combat и X-Plane 9.

Если же оценивать реализм игры с помощью Flight System G940, то без особых преувеличений могу сказать, что это нечто фантастическое. Играть действительно интересно, причем играть в буквальном смысле не отрываясь. Неважно, ведете вы воздушный бой или просто выполняете полет на пассажирском лайнере — и то и другое в равной степени доставляет огромное удовольствие.

Короче говоря, если вы считаете себя настоящим фанатом летных симуляторов и не хотите отставать от ваших коллег-автогонщиков, которые давно имеют в своем распоряжении самые продвинутые модели рулей, в том числе и от Logitech, игровая система Flight System G940 обязательно должна быть у вас в наличии.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Hitman: Codename 47

Сорок седьмой

Жанр: стелс-экшен от третьего лица
Платформа: PC
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: Hitman: Агент 47
Похожие игры: серия Hitman, серия Thief
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 2 с частотой 350 МГц; 64 Мб ОЗУ; видеокарта с 32 Мб ОЗУ; 400 Мб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 1000 МГц; 128 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 400 Мб свободного места на жестком диске
Дата выхода: 19 ноября 2000 года

Ныне датская команда IO Interactive прекрасно известна играющему сообществу, признана критиками и обеспечена материально. Релизы и анонсы приходят из Дании регулярно и неотвратимо, как осень и весна. Датчане стали истинными мастерами интерактивного криминального триллера. Они даже смогли позволить себе поддаться влиянию повышенной солнечной активности и создали обаятельный экшен Mini Ninjas с пупсами в качестве героев. Мэтры, одним словом.

Известность пришла к IO Interactive десять лет назад, с выходом Hitman: Codename 47. В 2000-ом свершилась небольшая революция. Нет, разработчики не изобрели жанр "стелс", он уже успешно существовал (см. Thief), но они существенно расширили его рамки. В Hitman не нужно было постоянно прятаться. Нужно было не выделяться. На большинстве уровней вы были изначально среди нейтральных персонажей, как Альтаир и Эцио, только задолго до них.

Еще одной характерной особенностью Hitman была серьезность происходящего. С первой, обучающей миссии становилось понятно: сюда не завезли ни шуток, ни анекдотов. Игра не предусматривала волшебных аптечек, сыплющихся из поверженных врагов, и трехметровых боссов с полоской здоровья над пустой головой. Герой не мог ловить грудью десятки пуль, он приказывал долго жить быстро и часто, в качестве утешения так же быстро расправляясь с неприятелями. Во главу угла ставился тщательный осмотр места предстоящей акции, вдумчивое планирование и аккуратное выполнение задачи. В нашем случае — заказного убийства. В случае успеха ретироваться предстояло самостоятельно, зачастую с погоней за спиной. Волшебных скриптов, уносящих нашего протагониста в безопасное место, не предусматривалось, и это еще больше приближало виртуальные переживания к реальности.

Да, 47-й не похож на усредненного героя боевика, он убивает за деньги, он наемник. Но не стоит клеймить его негодяем и подлецом. От его руки гибнут козырные тузы в криминальной колоде: мафиози, продажные полицейские, террористы. При этом сценаристы оставили себе свободу маневра: нигде не говорится о наличии у 47-го строгого кодекса чести. И если на минуту задуматься, возникает вопрос: а какие еще заказы выполнял наш герой за кадром? Неужто он устранял только мерзавцев? Неоднозначность сделала его еще более запоминающимся, в то время как самоотверженные спасители Америки и всего мира в придачу давно слились в одну белозубую массу.

Ненавязчиво и элегантно создатели поместили в симулятор киллера интересный сюжет. Забудьте о бестолковой голливудской интерпретации! 47-й был искусственно создан в лаборатории гениального ученого. Впрочем, о благе человечества профессор не особо заботился. Взяв генный материал величайших преступников современности, он скомбинировал его с целью создания идеального убийцы. Назвал свое творение Сорок Седьмым, сочтя обычные людские имена неуместными, пометил его затылок татуировкой-штрихкодом и позволил сбежать в большой мир. Затем в качестве испытания заказал 47-му убийство всех носителей исходных генов. И в итоге привел Хитмена обратно в родную лабораторию, чтобы тот воссоединился с создателем. План на финальной стадии рухнул, и главный герой обрел окончательную свободу, в благодарность за счастливое детство свернув "отцу" шею. Впрочем, в сценарии масса недомолвок, вопросов возникает больше, чем ответов, и завеса тайны над происхождением клона-убийцы так до конца и не рассеивается. А невнимательный игрок может и вовсе пропустить тайную переписку сильных мира сего, лишившись возможности добавить к истории некоторые детали.









Главным украшением игры стали уровни. Каждый из них — маленькое произведение искусства, тонкой работы головоломка. Задания 47-го невероятно интересны и сложны, завершение каждой миссии воспринимается как трудно давшаяся победа. Разве что выпадает из общего ряда колумбийская миссия с ягуаром, охраняющим тайный ход. Там, скажу по секрету, можно просто пробежать мимо, а хищник лишь лениво цапнет героя за генномодифицированный филей. Зато миссия в элитном отеле Будапешта — хардкорная классика жанра. В отель, полный охраны, даже оружие пронести нельзя. Устранение заселившегося в один из номеров (какой именно — неизвестно) террориста становится достойным испытанием на сообразительность. Большинство уровней, к тому же, потрясающе нелинейны, развилок может быть несколько, и находить новые способы прохождения — отдельное фильтрованное удовольствие.

Стоит пройтись по техническим аспектам Hitman: Codename 47. Даже для 2000-го модели в игре выглядели грубовато, а дальность прорисовки удручала. Зато присутствовала фантастическая по тем временам технология Rag Doll, обеспечивающая честную физику человеческого тела. И в наши дни "хитменовский" мафиози, катящийся вниз по ступеням лестницы, вызывает искреннее умиление. Окружение было частично интерактивным, а благодаря грамотному дизайну на уровнях было на что посмотреть.

А еще в Hitman: Codename 47 великолепная, безупречная озвучка. Работа актеров может — нет, должна быть примером на все времена. Когда слышишь спокойный и уверенный голос 47-го, понимаешь, что профессионал своего дела говорит именно так. Когда в обучающей миссии из невидимых динамиков доносится голос хозяина лаборатории-полигона, с упоением описывающего орудия убийства, возникает желание сбежать далеко и быстро. А когда латиноамериканский наркобарон, наличканный кокаином, орет в ваш адрес: "I will break your cohones like a pinhatta!", хочется сказать с придыханием одно: "Верю!" А композитор Джаспер Кид, личность без малого легендарная, написал для игры очень атмосферный саундтрек. В активе у Кида, для справки, более 20 хитовых саундтреков к хитовым играм, в том числе к MDK, Messiah, Kane & Lynch. Особенностью творчества маэстро является совмещение электронной музыки с хоровым вокалом. В итоге мы получаем возможность слышать прекрасный электросимфонический эмбиент.

> "Они рассказали, что в магазин вошел человек, суперпрофессионал, сделал все быстро. Он возник из ниоткуда, как молния. Сразу убил двоих..."
>
> **К/ф "Леон"**

Вклад Hitman в развитие жанра в частности и игростроя в целом трудно переоценить. На момент выхода игры ничего подобного не существовало. Упомянутый выше Thief — из другой пьесы. Hitman: Codename 47 сложен, но сложность оборачивается вызовом для стойких, а для победителей — взрывом эмоций мощностью в центнер в тротиловом эквиваленте. Мирясь с несовершенством технологий тех дней, разработчики смогли обеспечить погружение в жестокий, бескомпромиссный, но при этом притягательный и в чем-то романтичный мир по ту сторону закона. Здесь все как в лучших домах: безупречно сидящий строгий костюм, глушители на пистолетах, взрывчатка в деловом кейсе, снайперская винтовка на крыше и дробовик в цветочной коробке. Здесь подпольный бордель с раскосыми охранниками, особняк наркоторговца посреди джунглей, подземная лаборатория и полубезумный генетик, метящий на место Творца.

Сейчас вселенная Hitman популярна и любима, она расширяется и привлекает новых почитателей. Сериал насчитывает четыре полноценных эпизода из жизни 47-го, клон появлялся на страницах новеллизации и на больших экранах в фильме компании 20th Century Fox. В разработке находится пятая игра, ее наверняка ожидают любители необычного, неглупого и непростого игрового процесса.

Hitman: Codename 47 с легкостью мог отпугнуть жутким интерфейсом, отсутствием возможности сохранять прогресс в любой момент, высокой сложностью. Но те, кто смог рассмотреть неоспоримые достоинства проекта, прониклись всерьез и надолго. Не исключено, что некоторые игроки, прошедшие Hitman до финальных титров, задумывались о татуировке-штрихкоде на затылке: образ 47-го производил сильнейшее впечатление. Посоветую: не стоит, это желание пройдет. А штрихкод, чтобы всякие не пялились, лучше разместить где-нибудь под нижним бельем. Ваш непокорный слуга сделал именно так.

Алексей Корсаков





виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин. Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 17 060 экз. Подписано в печать 12.01.2011 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 86.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12